PC ИГРЫ: ТЕПЕРЬ С НОВЫМ ВИДЕОДИСКОМ И НА 30 РУБЛЕЙ ДЕШЕВЛЕ!

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

09 СЕНТЯБРЬ

#09(81) 20 ... ЦЕНА: 250 РУБЛЕЙ

LEVEL UP

ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

СТР. 36

FIFA 11

АБСОЛЮТНО НОВАЯ PC-ВЕРСИЯ

СТР. 50

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

ГЛАВНАЯ СТРАТЕГИЯ ДЕСЯТИЛЕТИЯ

СТР. 82

NEED FOR SPEED WORLD

ELECTRONIC ARTS СКРЕЩИВАЕТ ГОНКИ И ММО

ТЕМА НОМЕРА

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

(game)land hi-fun media

publishing for enthusiasts

4 607157 100018 10009

ПОСТЕРЫ: ALL POINTS BULLETIN, STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: DRIVER: SAN FRANCISCO, ASSASSIN'S CREED

ScanGamer34

EDITORIAL

Добро пожаловать в обновленные «РС ИГРЫ»! Если вы читаете нас регулярно, то заметите все изменения без особого труда. Если нерегулярно, то я перечислю нововведения, чтобы вы поняли, насколько вам с этим номером повезло. Итак.

1. Рекомендованная цена снижается до 250 рублей. Именно столько, по нашему мнению, должны стоить «РС ИГРЫ» по всей стране. Ну а по подписке журнал обходится, естественно, еще дешевле.
2. Размер страницы увеличивается до А4, то есть по сравнению с прошлыми номерами журнал вырастает на 23 миллиметра в высоту, что, как мы выяснили при помощи сложного математического расчета, приведет к увеличению полезной журнальной площади на 8%.
3. Ну и, конечно, диски. Дисков у нас теперь два, но гораздо более крутых. Первый будет сборником лучших, наиболее полезных и интересных файлов для персонального компьютера. А второй – полноценный, самостоятельный, совершенно новый видеожурнал Level UP. Даже не буду рассказывать – возьмите диск и посмотрите его сами, он того стоит. Кстати, видеодиск можно проигрывать не только на РС, но также на современных бытовых видеоплеерах.

Разумеется, и в содержании журнала продолжают происходить изменения к лучшему. Рубрика «Дайджест» возвращается под названием «Российские локализации». Собственно, именно о локализациях, правильной родной речи и качестве русской озвучки там и будет идти речь. Кроме того, появляется раздел «Школа разработчика», в котором мы (а чаще – сами авторы игр) будем рассказывать о своей деятельности и давать полезные советы. В этом номере, например, стартует интереснейший цикл статей от Ивана Магазинникова, ведущего геймдизайнера проекта «King's Bounty: Перекрестки миров». Раздел о разработчиках сейчас только появился на свет, в ближайших номерах он возмужает и станет еще лучше.

Совсем коротко – о прочем. Во-первых, мы побывали на закрытой лондонской презентации Star Wars: The Force Unleashed 2 и пообщались с авторами игры. Во-вторых, изучали свежую версию виртуального футбола FIFA 11 – в нынешнем году у сериала совершенно новая, полностью переработанная версия для РС, на которую безусловно стоит обратить внимание. И в-третьих, конечно, весь август мы проигрывали корейцам в мультиплеер StarCraft 2. Продолжение эпической космостратегии от Blizzard при всех своих особенностях обещает стать главной RTS планеты на ближайшие лет десять. Черт побери, если у вас почему-то еще нет персонального компьютера, то StarCraft 2 – отличная причина, чтобы его купить! Выходите в онлайн и присоединяйтесь к нам на Battle.net. Пора показать корейцам, кто тут народ-победитель.

Игорь Сонин

Scan BeneP24

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №09(81) 2010

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В АВГУСТЕ

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Этот месяц прошел под знаком перемен: главным образом, перемен в журнале, которые мы начали реализовывать еще в прошлом номере, – и теперь не думаем останавливаться на достигнутом. Сдача журнала в печать, кстати, прошла в аварийных условиях: редакцию (вместе со всей Москвой) заволокло смогом: видимость 50 метров, настоящий Silent Hill. ■

АНАТОЛИЙ СОНИН

В Москве запахло революцией: в области горят леса, в столице ядовитый смог. При этом государственные СМИ и независимые блоги показывают ситуацию с прямо противоположных ракурсов: официально у нас все хорошо, а от очевидцев поступают рассказы о бездействии МЧС, устаревшем оборудовании пожарных и переполненных моргах. Все это настораживает. ■

ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Что такого в этом вашем StarCraft 2? Не покидает ощущение, что логичным развитием идей StarCraft стала Warcraft 3, а StarCraft 2 рассчитана на ностальгирующих фанатов и тех, кто последние лет 10 в RTS вообще не играл. Впрочем, судя по данным продаж, таких миллионы. Котик (который Бобби) будет доволен. ■

АЛЕКСАНДР БАРЫШНИКОВ

Нынешняя летняя Москва – словно оживший уровень из какого-нибудь «Сталкера»: выжженная земля, ближайшие окрестности теряются в дымке, боты в респираторах, а над всем этим ансамблем – одна большая аномалия, раскалившая воздух до 40 градусов. Где там мое ружьишко? Пойду постреляю мозгососов, расплодились, черти... ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин

Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин,
Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко

Директор по продаже Gameland TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Тел.: +7 (495) 935-4034
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

Scan BeMeP24

DRIVER: SAN FRANCISCO. Driver возвращается: теперь это вуду-рейсинг с переселением душ из одной машины в другую. СТР. 44

FIFA 11. Ежегодный виртуальный футбол на PC – теперь совершенно новый и в высоком разрешении. СТР. 34

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY. Игра, которую мы ждали двенадцать лет, – с зергами, игровыми автоматами и виртуальным стриптизом. СТР. 64

NEED FOR SPEED WORLD. Онлайновая гонка, которая опустошит вашу кредитную карту и дьявольски рассмеется, попросив добавки. СТР. 82

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Star Wars: The Force Unleashed 2

НОВОСТИ
16 Новости
26 Галерея
28 Игровая карта мира
30 10 интересных фактов
32 Чарты и релизы

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
34 FIFA 11

ПРЕВЬЮ
40 Jumpgate Evolution
44 Driver: San Francisco
46 Black Prophecy
48 Magicka: Ну очень эпическая игра
50 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
52 Magic: The Gathering – Tactics
54 Трон: Эволюция

СПЕЦ
56 Assassin's Creed: Время убивать

РЕЦЕНЗИИ
64 StarCraft 2: Wings of Liberty
74 All Points Bulletin
78 Хозяева морей: Завоевание Америки
82 Need for Speed World
86 Hearts of Iron 3: Semper Fi
88 15 days
90 Alien Swarm
92 Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge
94 Moonbase Alpha
96 DogFighter
98 Blacklight: Tango Down
100 The Silver Lining: Episode 1
102 Venetica
104 Гид покупателя

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
106 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
110 Игры от независимых разработчиков

СПЕЦ
116 Памятники виртуальной архитектуры: Графические движки в ретроспективе, Часть 2

ОНЛАЙН
132 Онлайновые новости
134 Онлайн-дайджест
136 Дневники World of Warcraft

ЖЕЛЕЗО
140 Железные новости
142 Тестирование процессорных кулеров
146 Тест памяти Corsair Dominator GT
147 Тест системной платы Foxconn H55MX-S
148 Тест наушников JBL Reference 430
149 Тест мыши Razer DeathAdder Left-Hand Edition

Scan BeMeP24

СОДЕРЖАНИЕ

150 Тест материнской платы GIGABYTE GA-X58A-UD9
152 Линейка гарнитур Ritmix
154 Технология
155 Компьютерная грамотность
156 Конфигурация

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
158 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive
166 Музыкальный спец: Лучшая рок-группа планеты

РЕТРО
172 Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
176 История Troika Games
178 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
180 Письма

СОДЕРЖАНИЕ DVD
184 Полезные файлы на наших DVD

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
186 Думаков Сергей
188 Сальников Петр

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
190 Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Зебра	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
Gigabyte	4 обл.
MMC	3
Grafitec	7, 39
1С–СофтКлаб	15, 43
Wargaming.net	31
Кит. игры	79
ТНТ	81
Игромир	85
T.C.I.	91
mail.ru	101
Подписка ред.	109
Подписка общ.	115
gl.tv	131
Журнал «Железо»	151
Журнал «Хакер»	157
Журнал «Страна Игр»	165
Журнал «Форсаж»	179

ИГРЫ В НОМЕРЕ

15 days	88
Alien Swarm	90
All Points Bulletin	74
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura	172
Assassin's Creed	56
Black Prophecy	46
Blacklight: Tango Down	98
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	190
DogFighter	96
Driver: San Francisco	44
FIFA 11	34
Hearts of Iron 3: Semper Fi	86
Jumpgate Evolution	40
Magic: The Gathering – Tactics	52
Magicka: Ну очень эпическая игра	48
Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge	92
Moonbase Alpha	94
Need for Speed World	82
Star Wars: The Force Unleashed 2	8
StarCraft 2: Wings of Liberty	64
The Silver Lining: Episode 1	100
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	50
Venetica	102
World of Warcraft	136
Трон: Эволюция	54
Хозяева морей: Завоевание Америки	78

ASSASSIN'S CREED: ВРЕМЯ УБИВАТЬ. Прошлое, будущее и настоящее самого элегантного симулятора убийц с историческим подтекстом. СТР. 56

ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ В РЕТРОСПЕКТИВЕ. Часть вторая: про трехмерные движки от их зарождения до наших дней. СТР. 116

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА: ГЕЙМДИЗАЙН ОТ KATAURI INTERACTIVE. Новая рубрика, которая расскажет о создании игр глазами ключевых людей в этой области – игровых дизайнеров. СТР. 158

ПОСТЕРЫ

Scan BeneP24

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ВЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛИСЬ НА ПРОСТОРАХ «РС ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ВЫ УЗНАЕТЕ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если вам интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они вам тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект. Необычный, интересный. Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства. Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Вы прочитали рецензию в журнале? Тогда скорее вставляйте диск в привод и запускайте видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Это отличный шанс самому попробовать игру.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и общую увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Но все равно обязательно прочитайте рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

Автор:
Анатолий Сонин

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts, Aspyr Media
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2010

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

ДОБИТЬ ДАРТА ВЕЙДЕРА

Scan BeneP34

The Force Unleashed – не только игра, собравшая средние оценки в прессе, но еще и важнейшее событие для всех фанатов «Звездных войн» – тех самых, которые пришли в восторг от невероятных сюжетных поворотов первой части и дружно наплевали на профильную прессу с их претензиями к геймплею. И, сразу предупреждаем, так как сценарий в The Force Unleashed играет первостепенную роль, в рассказе о второй части нам придется раскрыть концовку первой. Будьте готовы к спойлерам.

«Звездные войны» стали теми кирпичиками, на которых строится вся попкультура современного мира. Не любить их – все равно, что не любить Бэтмена, The Beatles и не поддерживать колонизацию Марса. Не желать с ними ознакомиться – значит наплевать на нашу цивилизацию и осознанно уйти в себя. Помяните наше слово: ненавистникам «Звездных войн» доверять нельзя, с этими людьми что-то фундаментально не так. Поэтому если вы еще не влились в движение – срочно смотрите обе трилогии, а если вы уже с нами – что ж, готовимся к новому событию в далекой-далекой галактике.

На сиквел мы взглянули в Лондоне – там, в гостинице у Трафальгарской площади, собрались разработчики, которые привезли с собой не только слайды и картинки, но и рабочую версию игры. Но для начала – черт с ней, с рабочей версией – давайте смотреть на сюжет. Чтобы завороты истории лучше воспринимались, разработчики отводят нас в миниатюрный кинозал – здесь и начинается презентация. В голове одна мысль: как же они собираются самих себя переплюнуть? В первой части мы и с Вейдером дрались, и принцессу Лею спасали, и вообще положили начало движению повстанцев – куда уж эпичней? Четкого ответа пока нет – неизвестно даже, на чьей стороне Старкиллер (также известный как Гален Марек) будет сражаться. Впрочем, как и всегда.

НИ СЛОВА О ВУКИ

Тайный ученик Дарта Вейдера, как все знают, погиб в финале первой части. Оказывается, смерть героям не помеха: в сиквеле мы опять играем за него – точнее, за его клона. Со времени гибели Галена прошел год: все это время Вейдер проводил тайные эксперименты на планете Камино, где он зачем-то решил вырастить идеальную копию Старкиллера. Камино – это, если кто запамятовал, тот самый дождливый мир, где была выращена армия клонов, здесь же во втором эпизоде Оби-Ван сражался с Джанго Феттом (ну и глупая же у них получилась тогда дуэль).

После многих месяцев работы подопечные Вейдера создают, казалось бы, удачный экземпляр, и ситх призывает новорожденного ученика на личную встречу, чтобы устроить ему финальное испытание. Вейдер приказывает клону разрубить голограммы повстанцев, в том числе и девушки Джуно Эклипс, на которую Гален положил глаз еще в первой части. Клон проверку не проходит, руку на бывших друзей поднять не может. Вейдер признает его очередным провальным образцом и приказывает штурмовикам с новым Галеном расправиться. Но герой не лыком шит – он убивает солдат, уходит от своего бывшего учителя и организует побег с планеты Камино. В итоге улетаем мы оттуда на личном тай-файтере Вейдера (нет,

Электрическими посохами императы ловко отражают атаки мечом. Как эти посохи не замыкает под дождем – загадка.

Scan BeneP34

Равный бой? Нет уж, расправимся за полминуты.

управлять полетом все еще нельзя, мы спрашивали).

Завязка эта не так проста, как кажется. Во-первых, клонирование джедаев и ситхов считается процессом очень непростым, поэтому есть вероятность, что Вейдер не вернул из мертвых, а всего лишь вылечил Старкиллера – это нигде не подтверждается, но кажется вполне вероятным. Во-вторых, подозрительно, что Вейдер не убил героя лично, а направил к нему штурмовиков – создается впечатление, что злодей сам подстроил побег с Камино. Хотя все это лишь теории – правду узнаем уже в игре.

АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

Галена, сбежавшего с Камино, преследуют воспоминания из прошлой жизни: он видит Джуно, видит джедая Коту – боевого товарища из первой игры, но все еще ничего не понимает. За ответами герой отправляется на Като Неймодию (Cato Neimoidia): во время испытания на Камино Вейдер сказал, что первым заданием Старкиллера должно стать убийство Коты – и он находится именно на Неймодии. Эта планета не столь известна среди поклонников сериала: она лишь мельком показывалась в эпизоде «Месть ситхов». Это один из основных миров неймодианцев, где живут лишь самые богатые представители расы. Като вся в золоте и драгоценностях, но ландшафт на планете не очень удобный для жизни: города тут строятся не на земле, а на огромных мостах, растянутых между многочисленными горами. Старкиллер прибывает в район с дорогими казино, где его тут же находят имперские солдаты – у них приказ «найти и уничтожить» лично от Вейдера. Думается, такую заварушку от императора не скрыть – как и мобилизацию солдат, разыскивающих нового Галена. Хм, что-то здесь опять нечисто.

Прорубившись через неприятелей, наш герой находит Коту: его, оказывается, держат на арене для боев, где джедай уже семь дней кряду отбивается от монстров разных мастей. Сражения эти ведутся на потеху Барону Тарко, лидеру здешних имперцев. Когда-то Тарко промышлял на Неймодии работорговлей, затем отстроил все местные казино и, наконец, развлечения ради, возвел гладиаторскую арену. Гален выдвигается на спасение бывшего товарища, но с арены их так просто не отпускают: навстречу им выходит Горог – чудище, которое страшных Ранкоров ест на завтрак.

Встречайте новую приглашенную звезду The Force Unleashed. Роль у Йоды будет маленькая, но важная.

Через ровно одну драку с боссом парочка успешно улетает с Неймодии, но Старкиллер и Кота не восстанавливают свой альянс: Гален все еще не знает, кто он такой, и помогать каким-то повстанцам не собирается. В следующий пункт назначения героя направляет Сила (это традиционный способ притянуть сюжетный ход за уши) – он летит на легендарную заброшенную планету Дагоба, где в годы изгнания (то есть как раз в эпоху игры) обитал магистр Йода. Вы все правильно поняли: после обучения у

Scan Bene P34

Дарта Вейдера, Старкиллер знакомится с ушастым джедаем и проходит его испытания – в той самой пещере, где позже будет тренироваться Люк Скайуокер. Довольно эпично, давайте признаем. На Дагобе Старкиллера посещает видение Джуно – он понимает, где девушка находится, и отправляется ей навстречу. Одна проблема: Дарт Вейдер тоже Джуно нашел и уже выслал к ней своего агента – любимчика публики, охотника за головами Бобу Фетта. Здесь завязка заканчивается и начинается конфликт длиной во всю игру. Добавим еще только одну деталь: робот Прокси, который так ловко умел перевоплощаться в Дарта Мола и Оби-Вана, в сиквеле вернется.

История эта, как и раньше, будет подаваться не только в игре, но и в сопровождающих ее романе и комиксах – учитывая, что первый Force Unleashed разошелся колоссальным тиражом в восемь миллионов копий (это была самая продаваемая игра по «Звездным войнам»), такой размах объяснить легко.

Барон Тарко, главный на Като Неймодии и просто злодей в The Force Unleashed 2.

НАПЕРЕГОНКИ С ВЕЙДЕРОМ

К этому моменту демонстрации у нас уже появилось четкое ощущение, что разработчики раскрыли слишком много сюжетных ходов – но тут авторы и останавливаются. Теперь мы выходим из кинозала и направляемся в комнатку с консолями. Пора лично опробовать эпизод на Камино. Игра начинается с падения – Старкиллер пробивает дыру в своей тюремной камере и вылетает наружу, в дождь, с ускорением g спускаясь с вершины башни. Уже тут герой в нашей власти: чтобы не врезаться в летящие навстречу тай-файтеры и не удариться о какую-нибудь платформу, приходится кувыркаться в воздухе и распихивать опасности с Force push (нет, мы не будем использовать русское название «Силовой толчок»). Выглядит эффектно, работает здорово: побольше бы таких сценок в финальной игре.

Приземлившись, осваиваем новую боевую систему. Мечей теперь два – это пункт обязательный, освободить одну руку не дадут. Умения, как и раньше, на кончиках пальцев – без всяких проблем разбрасываем врагов «Силовыми толчками» (черт!), заряжаем «Силовую волну», отталкивающую сразу всех в округе, бьем молниями и захватываем контроль над умами противников – о, вот это уже что-то новенькое. Такая способность, которая называется Mind Trick, на начальных уровнях заставляет имперцев направлять оружие друг на друга, позже убеждает врагов, например, сброситься с моста или шагнуть в лаву, а потом и вовсе делает из противников ходячие бомбы – они будут бежать к своим товарищам и подрываться сразу группами. Эта тех-

Все свои умения Старкиллеру придется прокачивать заново – он, как-никак, недавно умирал.

В ПРОШЛОМ ВЫПУСКЕ

Для тех, кто не играл в первую часть и играть в нее не собирается, кратко расскажем оригинальный сюжет. Заранее предупреждаем: эта история очень важна для сюжета «Звездных войн», поэтому с ней лучше ознакомиться самостоятельно. Итак, давным-давно, в далекой-далекой галактике, после эпизода номер три, Дарт Вейдер завел себе тайного ученика. Он нашел талантливого мальчика на планете Кашиник, воспитал его и сделал своим секретным агентом. Первое время ученик этот, Старкиллер, убивал выживших джедаев, но потом герою пришло время исполнить свою главную роль – помочь Вейдеру свергнуть Палпатина. Когда решающий час настал, император заподозрил неладное. Тогда Вейдер, чтобы снять с себя подозрения, на глазах Палпатина проткнул своего ученика световым мечом и выбросил его в открытый космос. Но героя спасли, а учитель сказал ему, что переворот все еще можно организовать: теперь, мол, Старкиллер должен собрать армию джедаев и натравить их на империю, чтобы в суматохе у Вейдера появился шанс узурпировать власть. Старкиллер свое дело делает – он втирается в доверие к джедаю Коте, переманивает на свою сторону имперского пилота Джуно Эклипс и даже спасает принцессу Лею.

Но когда все антиимперские силы собираются в одном месте, Вейдер раскрывает свой истинный план: он с самого начала хотел лишь использовать ученика, чтобы привлечь оставшихся джедаев и расправиться с ними одним махом. В финальном бое Старкиллер жертвует собой, чтобы спасти Коту и других своих товарищей. Герой умирает, но дело его продолжается: принцесса Лея и остальные выжившие вновь собираются, чтобы основать силы сопротивления, а в качестве своего флага они выбирают герб семейства Галена Марека. Так Вейдер ненароком создал тех самых повстанцев, которые однажды его уничтожат.

Scan BeneP34

ДЖАР'КАЙ

В новой игре Старкиллер использует два меча и становится приверженцем боевого стиля Джар'Кай (Jar'kai), но он вносит в него свои поправки: герой переворачивает световые сабли так, чтобы клинки уходили за спину - это делает Старкиллера более агрессивным в бою: он получает хороший разгон для атак, но маленький шанс для удачного блока. Джар'Кай многие джедаи критиковали, потому что приверженец такого стиля часто забывает о Силе и полагается лишь на свои мечи. Мастеров Джар'Кай немного, но масса джедаев и ситхов переходят на него время от времени – например, второй меч брали в руки и Энакин Скайуокер и Оби-Ван Кеноби.

ника оказывается очень уместной – приятно иногда не лезть на рожон, а из-за стеночки посмотреть, как враги сами друг друга режут. Один минус: пилотам роботов залезать в черепную коробку нельзя, поэтому AT-ST приходится по старинке бить молниями. Идем по уровню дальше – пейзаж очень красивый, но, как и раньше, чуть-чуть однообразный. Навстречу выходят имперцы, а мы замечаем важнейшую деталь: авторы, оказывается, избавились от ужасных полосок здоровья. Теперь штурмовики натурально умирают от пары ударов, у них отлетают руки и ноги (как-то раз получилось одним махом обезглавить сразу троих), а вы чувствуете себя совершенно правильным джедаем/ситхом/клоном. Галлонов крови, правда, нету: световые мечи мгновенно прижигают раны, что придает всем этим извращениям весьма благородный вид. И раз рядовые штурмовики стали настолько слабее, разработчики представили новых врагов – таких, которых простыми атаками не убьешь. Например, солдат с энергетическими посохами – они отражают обычные нападки и поддаются только на финты с Силой. Хотя захваты и добивания работают и на них: подходите к врагу в упор, жмете специальную кнопку, и Старкиллер всаживает меч особо эффектно, а камера выхватывает стильный ракурс. Другой новичок – робот со щитом, у которого первым делом надо этот самый щит вырвать из механических лап – атаковать разрешается только после этого. Такие противники были созданы с единственной целью: заставить геймера использовать Силу, не дать пройти всю игру с одной-единственной комбо. И, надо признать, способности теперь управляются намного приятней: исчезли проблемы с наведением, летят объекты ровно туда, куда хочется. Ближе к концу уровня, когда Старкиллер добирается до тай-файтера Вейдера, перед нами встают два робота AT-ST – тут герой показывает свою новую технику «Силовая ярость». Это суперрежим, в котором все навыки Старкиллера умножаются на сто: вы не просто бьете молнией, вы испаряете врагов электричеством, не просто отталкиваете солдат, вы их швыряете и расплющиваете о стены, поднимаете в воздух не только ящики – но даже огромных роботов. Словом, делаете все то, что раньше герой вытворял исключительно в роликах. Стоит ли говорить, что два AT-ST перед нами за пару секунд превратились в груду обломков – кстати, не совсем правильно обсчитанных. Сильный физический движок остается важной частью Force Unleashed, но от багов его не избавили.

Приглашенная звезда номер два: Боба Фетт, охотник за головами и «сын» Джанго Фетта – того самого головореза, который послужил исходным материалом для армии клонов.

ASPYR MEDIA

PC-версия что первой, что второй части The Force Unleashed создается командой Aspyr Media. Эта студия мало известна в геймерских кругах – она все больше не создает свои игры, а портирует и издает чужие. Например, они кучу проектов перевели на Mac, в том числе и Call of Duty 4: Modern Warfare. Расположена компания в Техасе, основана была в 96-м, сейчас является одним из главных издателей игр для Mac.

ШТУРМОВИКИ УМИРАЮТ ОТ ПАРЫ УДАРОВ, У НИХ ОТЛЕТАЮТ РУКИ И НОГИ (КАК-ТО РАЗ ПОЛУЧИЛОСЬ ОДНИМ МАХОМ ОБЕЗГЛАВИТЬ СРАЗУ ТРОИХ), А ВЫ ЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ СОВЕРШЕННО ПРАВИЛЬНЫМ ДЖЕДАЕМ/СИТХОМ/КЛОНОМ.

Причудливые мосты на заднем фоне подсказывают, где происходит действие – на Като Неймодии.

Scan BeneP34

СИЛА НАПОКАЗ

Уровень заканчивается, и напоследок нам включают новенький Challenge Mode – режим, где игроки должны выполнять задания на скорость, а потом заносить свои результаты в глобальную таблицу рекордов. Есть тут и боевые миссии (убить столько-то врагов таким-то способом), и логические (где нужно не столько думать, сколько играться с физическим движком), и акробатические – мы взялись за последние. На первый взгляд все просто и даже скучновато: прыгаем над пропастью, пытаемся как можно быстрее добраться до финиша. Но стоит взглянуть, как сигают сами разработчики, и становится ясно: Challenge Mode – это почти спортивная дисциплина. В руках мастеров Старкиллер выполняет неочевидные техники: например, проскальзывает над расщелинами на одном только ускорении и задерживается в воздухе с помощью комбоатак – чтобы не упасть слишком рано, пока не подъехала платформа. В итоге авторы пришли к финишу раз в пять быстрее нас. Похоже, в отсутствие мультиплеера такое развлечение вполне способно продлить The Force Unleashed 2 жизнь.

На этом мероприятие и подходит к концу – пора возвращаться в гостиницу. Поняли мы как минимум две вещи: что сюжет не подведет – это во-первых. И – еще важней – что изменения в геймплее выглядят сугубо положительными: дуэли перестали быть нудными, Сила работает намного бодрей. Если все пойдет как надо, игра может угодить и новичкам, и закаленным в боях фанатам «Звездных войн».

У пилотов тай-файтеров всегда были такие модные костюмы? В классической трилогии все выглядели, помнится, как идиоты.

Не обращайте внимания на цвет мечей: клинки можно будет красить хоть в пурпурный.

Разработчики назвали эту сцену «режимом свободного падения» – возможно, и на других планетах получится вот так полетать.

Scan BeneP34

МЫ ВСТРЕТИЛИСЬ С РАЗРАБОТЧИКАМИ THE FORCE UNLEASHED 2 И ПОГОВОРИЛИ ОБ ИГРЕ С ОДНИМ ИЗ ЕЕ ПРОДЮСЕРОВ, КЭМЕРОНОМ СЬЮИ (CAMERON SUEY).

Кэмерон Сьюи, один из продюсеров The Force Unleashed 2. Вообще Кэмерон еще с 2004 года работает над играми по «Звездным войнам».

Голова Вейдера – это еще что, рядом лежала страшнющая мохнатая башка вуки.

? Расскажите о PC-версии.

Как и раньше, за PC-версию игры отвечает совершенно другая команда. Они работают одновременно с нами, мы регулярно отсылаем им свои наработки и следим за сроками. И все наши силы направлены на то, чтобы сделать PC-версию идентичной консольным. Но, конечно, будут более высокие разрешения и прочие приятные мелочи.

? На какую трилогию вы ориентировались в визуальной стилистике игры?

Теперь по времени мы придвинулись ближе к четвертому эпизоду, поэтому визуальный дизайн и, главное, музыка, стали, скорее, в духе классических выпусков.

? Какая команда работает над игрой?

Состав команды по большому счету не изменился: 80% наших сотрудников остались в LucasArts и теперь они делают сиквел. Во главе проекта все те же люди.

? Думаете ли вы, что в будущем события Force Unleased могут начать пересекаться с историей оригинальной трилогии?

Конечно, могут – это вполне реально. Но не сейчас – сюжет второй игры развивается за год до начала событий «Новой надежды». Вы и сами видели, какая Лея в прошлой игре была молодая – временной период все еще не совсем тот же.

? Зачем вы убили главного героя? Вы вообще во время работы над оригинальной игрой сиквел планировали делать?

Ну, это было, возможно, не самое умное решение. Мы тогда вообще не думали о сиквеле и без задней мысли Старкиллера убили. Теперь вот приходится как-то возвращать его в строй – но, поверьте, история все эти «воскрешения» красиво объяснит.

? Концовок опять стоит ждать несколько?

Да, причем выбор их будет не настолько очевидным, как в первой игре. Больше нет просто «злых» и «добрых» действий.

? А что насчет неканоничного, злого финала из первой игры? Эта ветвь истории получит какое-то развитие?

Интересная, конечно, идея. Не могу пока гарантировать, что мы продолжим ту историю, но такая возможность точно есть.

? Расскажите о системе прокачки.

В первой части система была довольно сложная, и мы заметили, что многие игроки попросту ее проигнорировали. Поэтому теперь все будет проще: вы банально набираете за убийства и разрушения очки, которые потом тратите на развитие конкретных силовых навыков.

? Расскажите, кто будет озвучивать канонических персонажей вселенной «Звездных войн».

Роль Йоды исполняет Том Кейн (Tom Kane) – он уже работал с этим персонажем в массе игр, а также в сериале и фильме Clone Wars. Боба Фетт – Ди Бейкер (Dee Baker), который тоже пришел к нам из линейки Clone Wars, где он озвучил не самого Бобу, а всю клоническую армию – по понятным причинам. Ну а Дартом Вейдером опять станет Мэт Слон (Matthew Sloan), он играл злодея в стратегии Empire at War: Forces of Corruption и, конечно, в первой части нашей The Force Unleashed. А еще Мэтт создал персонажа Чад Вейдер (это главный герой фанатского сериала, где брат Дарта Вейдера работает менеджером в продуктовом магазине. Очень смешной, смотрите на YouTube. – Прим. редактора). ■

Вот такая модель C-3PO встречала всех, кто входил в зал с консолями. Нет, мы не знаем, причем тут C-3PO.

Scan BeneP34

Автор:
Иван Гусев

ГЛАВНЫЕ НОВОСТИ | О САМЫХ ВАЖНЫХ СОБЫТИЯХ МЕСЯЦА

STARCRAFT II СТАВИТ РЕКОРДЫ

RTS ГОДА РАЗОШЛАСЬ ПОЛУТОРАМИЛЛИОННЫМ ТИРАЖОМ ЗА 48 ЧАСОВ

Этим летом StarCraft II была игрой №1 в мире.

«Мы продали 1.5 миллиона. И это только начало!»

Это даже не верится – StarCraft II наконец-то вышла! Вышла, да не вся – 27 июля в продажу поступила только первая кампания Wings of Liberty. Все знали, что главную компьютерную игру ждет успех, однако насколько велик окажется спрос – вот в чем вопрос. Домыслов хватало. По некоторым данным, за 10 дней до релиза только в США на StarCraft II было оформлено 684 тысячи предзаказов. Исходя из этого, ряд экспертов посчитали, что Wings of Liberty вполне по силам планка в 1.8 миллиона экземпляров, проданных в первый день. До конца года, по мнению аналитиков, игра разойдется по миру тиражом в 6 – 6.5 миллионов копий. Компания Blizzard Entertainment не спешила делиться с публикой официальной информацией, заставляя всех теряться в догадках. Тем временем со всех уголков земного шара шли бодрые рапорты о феноменальном старте долгожданной космической RTS. StarCraft II одновременно появилась на пяти континентах, переведенная на 11 языков: ее выпустили в Европе, Северной Америке, Южной Корее, Австралии, Новой Зеландии, Бразилии, Чили, Аргентине, Сингапуре, Индонезии, Малайзии, Таиланде, Филиппинах, Китае и, конечно же, в России. Больше 8 тысяч магазинов распахнули двери в полночь (или поздно вечером), чтобы геймеры смогли купить игру своей мечты. Во всех странах Wings of Liberty возглавила рейтинги продаж. В Великобритании за пять дней StarCraft II разошлась большим тиражом, чем StarCraft за 12 лет. В США новинка втащила в TOP10 и другие игры Blizzard. В результате первая пятерка продаж компьютерных игр выглядела так:

1. StarCraft II: Wings of Liberty (Blizzard)
2. StarCraft II: Wings of Liberty – Collector's Edition (Blizzard)
3. StarCraft Battle Chest (Blizzard)
4. World of Warcraft: The Burning Crusade (Blizzard)
5. World of Warcraft (Blizzard).

И вот, наконец, пришел пресс-релиз из Blizzard Entertainment, оповестивший о лучшем старте компьютерной игры со времени World of Warcraft: Wrath of the Lich King. StarCraft II была также названа самой быстропродаваемой RTS из всех, когда-либо выпущенных. За первый день по свету разошлось – барабанная дробь – больше миллиона копий игры. За 48 часов продажи составили 1.5 миллиона. Не впечатляет? Напрасно. Тираж StarCraft превышает 11 миллионов, из них больше половины продано в Южной Корее. Данных по этой стране у нас пока нет. Там действует оригинальная модель оплаты игрового времени. К тому же все корейские подписчики World of Warcraft могут играть в Wings of Liberty совершенно бесплатно. По некоторым данным, сейчас в StarCraft II зарегистрировано больше 4 миллионов граждан Южной Кореи!

Так или иначе, новинка от Blizzard показала отличный результат. Лучше ее на ПК дебютировали лишь World of Warcraft: Wrath of the Lich King (2.8 миллиона копий за первый день) и World of Warcraft: The Burning Crusade (2.4 миллиона). ■

▲ *Сумеет ли StarCraft II «сделать» по продажам StarCraft?*

◀ *Средний балл StarCraft II на Metacritic.com – 94.*

КРУЧЕ THE ELDER SCROLLS?

ЗВЕЗДНАЯ КОМАНДА ПРЕДСТАВИЛА НА СУД ПУБЛИКИ ДЕБЮТНЫЙ РОЛЕВОЙ ПРОЕКТ

Разработчики Kingdoms of Amalur обещают небанальную боевую систему.

Kingdoms of Amalur называют не иначе как эпической игрой.

Бостонская 38 Studios была основана в 2006 году знаменитым бейсболистом Куртом Шиллингом (Curt Schilling). Свое состояние питчер решил вложить в собственную игровую компанию. Большой поклонник EverQuest, Шиллинг решил делать ролевые игры. Сейчас 38 Studios трудится над двумя проектами: MMORPG под кодовым названием Copernicus и однопользовательской фэнтези-игрой, ранее известной как Project Mercury. Почему «ранее»? Да потому, что разработчики наконец-то анонсировали дебютную игру, создаваемую звездной командой. Kingdoms of Amalur: Reckoning – это огромная RPG, действие которой разворачивается в таинственном мире, полном магии. Амалур придуман популярным писателем Робертом Сальваторе (R. A. Salvatore), известным своими многочисленными романами по вселенным «Забытых Королевств» и «Звёздных войн». За арт-составляющую отвечает комикс-художник Тодд МакФарлейн (Todd McFarlane), придумавший в свое время супергероя Спауна. Ну а возглавляет работу над проектом дедушка Кен Ролстон (Ken Rolston), ведущий дизайнер The Elder Scrolls III: Morrowind и The Elder Scrolls IV: Oblivion. Пока о Kingdoms of Amalur: Reckoning известно немногое (огромный открытый мир, глубокий сюжет, быстрая, яркая боевая система). Игра выйдет на PC и консолях осенью 2011 года. Издателем выступит Electronic Arts. ■

ДЕРЖИ РОТ НА ЗАМКЕ

ТИМ ШЕФЕР ПОЖАЛЕЛ, ЧТО «НАЕХАЛ» НА ГЛАВУ ACTIVISION БОББИ КОТИКА

Странно, что Котик не подал в суд на Шефера.

Таким себя видит Тим Шефер.

Тим Шефер (Tim Schafer), ныне возглавляющий студию Double Fine Productions (Psychonauts, Brutal Legend), неожиданно выступил с резкой критикой гендиректора издательства Activision Бобби Котика (Bobby Kotick). Тима явно понесло. Да, Котика многие не любят за то, что его больше заботит доход компании, чем качество игр. Однако не стоило все-таки называть главу Activision «конченым придурком», который из кожи вон лезет, выслуживаясь перед акционерами.

«Котик же может делать свою работу, и при этом не быть таким придурком, – бушевал Шефер. – Наверняка, может. Он просто не хочет, потому что не любит игры. Для него разработка игр не отличается от производства мыла. Ему бы стоило заняться бизнесом, где прибыль повыше. Например, продавать оружие». Круто, да? Разумеется, в Activision не могли оставить без внимания подобную хулу. Был выпущен пресс-релиз, в котором сказано, что Шефер и Котик никогда не встречались, и Тим вовсе не знает человека, о котором рассуждает. «Заявление, будто бы глава Activision не любит игры, не соответствует действительности, – сказано в документе. – Просто сейчас Бобби – директор огромной компании, сильно занят и не может играть слишком часто».

Тим Шеффер извинился и сказал, что ему пора бы уже знать, когда стоит заткнуться, или хотя бы проверять, что диктофон выключен. ■

Теперь и на PC!

ВОТ ВАМ МОЛОТ ВОЙНЫ

Иногда геймерам удается повлиять на издателей и заставить их пересмотреть принятое решение. Помните, какой поднялся ор, когда THQ сообщило, что экшн Warhammer 40,000: Space Marine выйдет только на Xbox 360 и PlayStation 3? Персональщики даже петицию составили, мол, господа, у вас совесть есть? Студия Relic Entertainment раньше выпускала в основном компьютерные RTS (Warhammer 40,000: Dawn of War, Company of Heroes), и большинство ее фэнов играет именно на PC. В общем, в THQ посовещались и дали добро на PC-версию Space Marine. Ждите в начале 2011 года. ■

Medal of Honor кажется все более интересной покупкой.

BATTLEFIELD 3 НА ПРОБУ

Electronic Arts настолько заинтересована в успехе шутера Medal of Honor, что кладет на стол свой самый большой козырь. Внимание! Те из вас, кто купят Medal of Honor Limited Edition, гарантированно смогут поучаствовать в бета-тестировании Battlefield 3. Да-да, вы не ослышались. EA еще даже не анонсировала Battlefield 3, а уже предлагает попробовать игру на вкус. Правда, издательство не оговаривает точно, когда начнется бета-тест. Единственное, что известно, – он стартует в течение года после релиза Medal of Honor. Значит, точка отсчета – 12 октября. ■

ФАКТ

90

ТЫСЯЧ ГЕЙМЕРОВ ОЖИДАЮТ ПРИНЯТЬ В ЭТОМ ГОДУ ОРГАНИЗАТОРЫ ВЫСТАВКИ «ИГРОМИР»

Scan BeneP24

АНОНСЫ И ДАТЫ РЕЛИЗОВ НА PC | О НОВЫХ ИГРАХ, О ПЕРЕНОСАХ ДАТ ВЫХОДА И ОТМЕНЕ ДОЛГОСТРОЕВ

СИМЫ ЭПОХИ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

ELECTRONIC ARTS АНОНСИРОВАЛА СПИН-ОФФ СЕРИИ THE SIMS

Весной компания Electronic Arts зарегистрировала несколько доменных имен, в которых в той или иной форме значилось словосочетание The Sims Medieval. Все тут же предположили, что серию The Sims ждет интересное ответвление – путешествие в средние века. И оказались правы. На днях «электроники» анонсировали The Sims Medieval, игру в духе The Settlers и Tropico. Место действия – безымянное королевство, время действия – сказочное Средневековье.

В спин-оффе игрок должен заниматься примерно тем же, чем занимался в The Sims, – с поправками на сеттинг. Вы строите свое королевство, управляете им, контролируете жизнь королей, рыцарей, кузнецов, бардов и прочих жителей. Особое внимание уделяется симам-героям, которых нужно брать под плотную опеку. Герои лечат больных, торгуют и выполняют квесты. Задания предусмотрены самые разные, от изготовления легендарного меча и подготовки к королевской свадьбе до защиты страны от злого волшебника и поисков фонтана юности. Судьба королевства полностью в руках игрока. Хотите – воюйте с соседями и ищите славы для своего героя. Или же заботьтесь о согражданах, помогая сирым и убогим.

Главный вопрос: будет ли The Sims Medieval интересна девочкам?

The Sims Medieval создается The Sims Studio (разработчики The Sims 3 и дополнений к ней). Релиз намечен на весну 2011 года. ■

Если все сложится успешно, The Sims Medieval станет самостоятельной серией.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ФЕРЕЛДЕН

BIOWARE НАКОНЕЦ-ТО ПОЗНАКОМИЛА ГЕЙМЕРОВ С DRAGON AGE 2

Студия BioWare начала работу над Dragon Age 2 еще до выпуска Dragon Age: Начало – настолько разработчики были уверены в успехе первой части. Их надежды сбылись. Dragon Age стала одной из самых успешных игр BioWare. Она разошлась по миру тиражом в 3.2 миллиона экземпляров. Это даже лучше результатов Mass Effect. Не удивительно, что разработчики уделили максимум внимания Dragon Age 2. Они даже шепнули дату релиза сиквела – начало 2011 года.

И вот состоялся официальный анонс. Dragon Age 2 разрабатывается в стенах BioWare Edmonton, студии, ответственной за первую часть. Игра выйдет на PC, Xbox 360 и PlayStation 3 в будущем марте. Причем PC-версия будет заметно отличаться от консольных. Само собой, не в плане сюжета. Приставочников ждет быстрая, экшн-ориентированная боевая система. Персональщики же получат более глубокую, стратегическую боевку, где без «умной паузы» не победить.

Другое важное отличие Dragon Age 2 от предшественницы – невозможность создать собственного персонажа. Если в первой части герой мог быть человеком, эльфом или гномом, то в сиквеле нет свободы выбора. Мы играем за Хоука (Hawke), простого беженца, которому уготовано стать легендарным героем Ферелдена. История восхождения к славе охватывает 10 лет. Разработчики уверяют, что они сознательно ограничили выбор персонажей, чтобы лучше преподнести сюжет. Что ж, посмотрим, что у них получится. ■

Хоук, главный герой Dragon Age 2, будет полностью озвучен.

Арт-стиль Dragon Age 2 отличается от того, что был в первой части.

Scan BeMeP24

ОБЕЩАННОГО ТРИ ГОДА ЖДУТ

ЗАДЕРЖАНЫ РЕЛИЗЫ CRYSIS 2, DRIVER: SAN FRANCISCO И PC-ВЕРСИИ FABLE III

Слава богу, PC-версию Fable III не отменили совсем.

Мало кто верил, что Crysis 2 выпустят в срок. Так и получилось.

Обещаниям Microsoft становится все труднее верить. Буквально месяц назад компания заявила о своем желании уделять больше внимания рынку компьютерных игр, и указала: одновременный выпуск Xbox 360- и PC-версий ролевой игры Fable III – лишь «первая ласточка». Кое-кто посчитал, что корпорация Гейтса и вправду готова инвестировать в Windows как в игровую платформу. Но... 26 октября Fable III выйдет только на Xbox 360. Релиз PC-версии задержан на неопределенный срок. Редактор персонажей Villager Maker, позволяющий сделать собственного селянина и поселить его в виртуальном королевстве Альбион, тоже оказался консольным эксклюзивом. Ну и где, скажите, декларированное внимание Microsoft к нуждам и чаяниям персональщиков? Представители корпорации объясняют, что задержка релиза вызвана необходимостью оптимизировать геймплей под клавиатуру и мышь, но в это не слишком верится. Скорее всего, в Microsoft просто посчитали, что пираты смогут сильно навредить продажам Fable III. Новая дата релиза PC-версии будет объявлена в ближайшее время.
Также отложен выпуск шутера Crysis 2 и гоночного экшна Driver: San Francisco. Обе игры выйдут в первом квартале 2011 года. Издатели говорят, что задержка необходима, поскольку важно не только конечное качество продукта, но и удачное релизное «окно». А в 2010-м слишком велика конкуренция. ■

АЛИСА В ПСИХУШКЕ

ПРОДОЛЖЕНИЕ AMERICAN MCGEE'S ALICE ОБЕЩАЕТ БЫТЬ ЕЩЕ БОЛЕЕ БЕЗУМНЫМ

Алиса изменилась, страна чудес тоже.

Скриншоты оставляют приятное впечатление о движке игры.

Фантасмагорический экшн American McGee's Alice вышел в 2000 году и не стал в ту пору большим хитом. По крайней мере, издатель не заинтересовался разработкой продолжения. Однако игра оказалась «длинноногой» – так говорят о проектах, хорошо продающихся на протяжении долгого времени. За несколько лет American McGee's Alice разошлась полуторамиллионным тиражом.
О том, что Американ МакГи (American McGee) и шанхайская студия Spicy Horse делают сиквел ныне культовой игры, стало известно еще в прошлом году. Но лишь сейчас издательство Electronic Arts представило проект с должным уважением, сообщив новое название и показав первые скриншоты. Встречайте Alice: Madness Returns! Игра выйдет в 2011 году на PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Действие разворачивается в Лондоне спустя 10 лет после событий American McGee's Alice. Алиса по-прежнему тяжело переживает смерть родителей и никак не может победить своих внутренних демонов. Пугающие галлюцинации не дают ей спокойно жить. Но вдруг появляется психиатр, который, кажется, знает, как помочь Алисе. Девушка снова возвращается в Страну чудес, чтобы узнать правду о преследующем ее прошлом. Она должна выяснить, почему погибли ее родители. ■

К бою готов!

ВОЙНЫ СПОР

Студия Maxis занята фантастическим ролевым экшном Darkspore. Разработчики обращают внимание геймеров: это не сиквел к симулятору эволюции Spore, а абсолютно новая игра. В то же время никто не отрицает, что проект навеян детищем Уилла Райта (Will Wright) и, прежде всего, редактором существ Spore. Чтобы спасти галактику от нашествия мутантов, игрокам придется создать живое оружие – армию генетических героев с самыми разными способностями. Помимо одиночной кампании будет кооператив на четырех и полноценный мультиплеер. Релиз намечен на февраль 2011 года. ■

В новую OF лучше всего играть вчетвером.

ОПЕРАЦИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Operation Flashpoint: Dragon Rising стала жертвой собственных неоправданных амбиций. Однако в издательстве Codemasters посчитали, что милитари-серию пока еще рано хоронить. Следующая часть – Operation Flashpoint: Red River – должна стать своеобразной работой над ошибками. Новая игра, действие которой, к слову, разворачивается в Таджикистане, будет проще и доступнее Dragon Rising. Red River делается с прицелом на кооператив (до четырех человек) и будет отличаться проработанным сюжетом, а также переделанной системой управления. Релиз намечен на 2011 год. ■

ФАКТ

700

ТЫСЯЧ ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТИРАЖ ШПИОНСКОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ALPHA PROTOCOL

Scan BeneP24

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ | О ЛЮДЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

МОЖНО СНОВА УЛЕТАТЬ

РИЧАРД ГЭРРИОТ ВЫИГРАЛ СУД ПРОТИВ ИЗДАТЕЛЬСТВА NCSOFT

Теперь у Гэрриотта есть деньги на новый полет в космос.

Tabula Rasa была закрыта спустя пару недель после увольнения создателя.

Культовый геймдизайнер Ричард Гэрриот (Richard Garriott) может начинать готовиться к новому полету в космос. Денег ему хватит.

В октябре 2008 года создатель Ultima Online и Tabula Rasa отправился на МКС в качестве космического туриста. Когда он вернулся на Землю, то, еще находясь в карантине, узнал, что лишился работы. Южнокорейское издательство NCsoft опубликовало от имени девелопера заявление, будто бы он добровольно покидает компанию.

Геймдизайнер подал в суд на бывшего работодателя. Он обвинил NCsoft в нарушении контракта и мошенничестве, а также потребовал выплатить ему 47 миллионов долларов. Дело в том, что у Гэрриота было 400 тысяч акций издательства, которые он получил, продав корейцам в 2001 году свою студию Destination Games. Из-за того, что увольнение оформили не как сокращение, а как уход по собственному желанию, Ричарду пришлось спешно продавать акции NCsoft. Иначе бы через три месяца его ценные бумаги превратились бы в мусор – такая вот юридическая закавыка. В разгар мирового финансового кризиса акции ушли по минимальной цене. И вот – вердикт. Суд встал на сторону разработчика и присудил ему 28 миллионов долларов. Юристы NCsoft говорят, что будут обжаловать решение. Сам же Гэрриот считает его справедливым: «Я необычайно доволен вердиктом. Факты ясно свидетельствуют: мой уход из NCsoft не был добровольным. Размер компенсации меня вполне устраивает». Еще бы! ■

ДА ПРЕБУДЕТ С ТОБОЙ СИЛА

ПРОДЮСЕР СЕРИИ STAR WARS: FORCE UNLEASHED ПОКИНУЛ КОМПАНИЮ LUCASARTS

Star Wars: The Force Unleashed не вышла бы, если бы не Блэкмен.

Блэкмен пока не говорит, на кого он променял LucasArts.

Хейден Блэкмен (Haden Blackman), исполнительный продюсер и сценарист Star Wars: Force Unleashed, решил завязать с джедаями, лазерными мечами и вуки. Да, особенно с вуки. Блэкмен тринадцать лет отработал в студии LucasArts. Он также написал несколько книг об оружии, транспорте и технологиях вселенной «Звездных войн» и придумывал сюжеты для комикс-серий Star Wars: Republic, Star Wars Tales и Clone Wars Adventures. Впрочем, приоритетной сферой деятельности Блэкмена все-таки были игры. В его портфолио есть такие проекты, как стратегия Star Wars: Force Commander и онлайновая ролевка Star Wars Galaxies. Разработчики из BioWare поблагодарили Хейдена за помощь в титрах Star Wars: Knights of the Old Republic. Именно благодаря упорству Блэкмена Star Wars: The Force Unleashed появилась на свет. Как вспоминает сам продюсер и сценарист, несколько раз проект оказывался на грани закрытия – слишком уж сложным он казался. Однако амбициозный экшн все-таки выжил и стал самой успешной игрой из всех, действие которых разворачивается во вселенной «Звездных войн». «Мое решение покинуть LucasArts не было легким или спонтанным, – говорит Хейден Блэкмен. – Однако, мне кажется, пришло время двигаться дальше, навстречу новым интересным испытаниям». LucasArts уточнила, что уход Блэкмена никак не скажется на Star Wars: The Force Unleashed II. Релиз игры намечен на конец октября. ■

Scan BeMeP24

МАРК, ТЫ НЕ ПРАВ

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ EPIC GAMES РАСКАИВАЕТСЯ В ХАМСКОМ ПОВЕДЕНИИ

Марк Рейн: «Да, я придурок».

Харрис создал Kudos в одиночку.

На конференции разработчиков Develop, прошедшей в английском городе Брайтон, случился инцидент. Выступление инди-гуру Клиффа Харриса (Cliff Harris), известного по играм Kudos и Democracy, было грубо прервано вице-президентом Epic Games Марком Рейном (Mark Rein). Речь шла об обратной связи с геймерами. Харрис рассказывал, как важно устанавливать персональные контакты и лично отвечать на все письма. Мол, сегодня ты ответил геймеру, а завтра он купил у тебя игру. Эта философия показалась Рейну бессмысленной, и он перебил Харриса, выдав реплику, суть которой сводилась к «Отвечать каждому – пустая трата времени». Потом вице-президент Epic Games стал поучать лектора и всех собравшихся инди-разработчиков, как нужно работать.

Клифф Харрис очень расстроился из-за испорченного выступления. Позже в своем блоге он назвал Марка Рейна «придурком» и попросил Epic Games и прочие мегастудии не докучать с поучениями. И представляете, хаму стало стыдно! Рейн принес извинения Харрису. «Было очень грубо прерывать чужое выступление, – сказал вице-президент Epic Games. – Я действительно повел себя как придурок. Нет оправдания плохим манерам». ■

ХЕЛЛБОЙ ХОЧЕТ ПОИГРАТЬ

КИНОРЕЖИССЕР ГИЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО РЕШИЛ ДЕЛАТЬ ИГРЫ

Если игры Дель Торо будут такими же яркими, как его фильмы, будет здорово.

Гильермо Дель Торо справа.

Игровая индустрия манит кинорежиссеров, как лампочка мошкару. В создании произведений интерактивного искусства уже попробовали себя Стивен Спилберг (Steven Spielberg) и Джон Ву (John Woo). Теперь настала очередь Гильермо Дель Торо (Guillermo del Toro). Мексиканский режиссер известен по фильмам «Блэйд 2», двум частям «Хеллбоя» и «Лабиринту Фавна». Дель Торо должен был снимать «Хоббита», но отказался от проекта из-за постоянных отсрочек начала работы. Теперь его внимание привлекли игры.

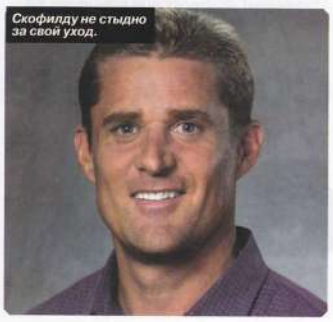
«В ближайшее время будет объявлено о моем партнерстве с крупной компанией, занимающейся электронными развлечениями, – заявил Гильермо Дель Торо в интервью телеканалу MTV. – Мы будем делать игры, интересные и с технической, и с сюжетной стороны. Мы уже делаем их. Все станет известно очень скоро». Журналисты попытались выяснить, с кем же подписал контракт именитый режиссер, но он отшутился, что если сейчас проболтается, ему прострелят голову.

Можно только догадываться, над чем же трудится Дель Торо. Раньше он упоминал, что помогает создавать игру по мотивам «Хоббита». Права на разработку игр во вселенной «Властелина колец» принадлежат Warner Bros. Interactive Entertainment. Будет ли Гильермо работать на Warner Bros., или же сделка заключена с другой компанией (ходят слухи о THQ), мы узнаем в течение ближайших недель. ■

Геймеры дружно освистали Ньюэлла.

ЭТИ БЕЗДУШНЫЕ ИГРЫ...

Режиссер «Принца Персии: Пески времени» Майк Ньюэлл (Mike Newell) дал интервью, продемонстрировавшее, что он не только полнейший профан в электронных играх, но и вообще не понимает, что в них такого особенного. Киношник рассказал, что пытался пройти Prince of Persia: The Sands of Time, но не смог научиться бегать по стенам. Пришлось ему сидеть и смотреть, как играет его помощник. «Я ничего не почувствовал, – вспоминает свои впечатления Ньюэлл. – Мне скучно даже разговаривать об играх. Они не способны передать эмоции». Эх, Майк, как же ты неправ. ■


Скофилду не стыдно за свой уход.

КТО СТАРОЕ ПОМЯНЕТ

Прошлым летом геймдизайнер Глен Скофилд (Glen Schofield) покинул команду Visceral Games, принадлежащую издательству Electronic Arts. Создатель хоррор-экшна Dead Space ушел не в никуда, а к конкуренту – в Activision, и теперь заправляет в студии Sledgehammer Games. И оказывается, что «электроники» затаили обиду. Как написал в своем Twitter Скофилд, даже по прошествии года с момента его ухода, в EA относятся к нему, «как к дерьму». Глен не парится и вместе с новыми коллегами делает неанонсированный проект (по слухам, новую Call of Duty). ■

ФАКТ

1

МЛРД ДОЛЛАРОВ ПЛАНИРУЕТ ЗАРАБОТАТЬ В 2010 ГОДУ СОЗДАТЕЛЬ FARMVILLE КОМПАНИЯ ZYNGA

Scan BeneP24

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ | О КОМПАНИЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

EA ПРОДАЕТ НЕМНОГО UBISOFT

АМЕРИКАНСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО РЕШИЛО ИЗБАВИТЬСЯ ОТ АКЦИЙ КОНКУРЕНТА

В 2004 году американское издательство Electronic Arts за 100 миллионов долларов потихому купило почти 20% акций французской компании Ubisoft. Какой тогда поднялся шум! Многие заявили, что покупка столь крупного пакета акций – явная агрессия и попытка взять конкурента под контроль. Даже правительство Франции заявило о поддержке «отечественного производителя», пообещав помощь в борьбе за независимость. «Электроники» отпирались. Мол, купили ценных бумаг в расчете на хорошие дивиденды, и позиция компании – позиция инвестора, а не управляющего делами. Но им никто не верил. Президент французской компании Ив Гильмо (Yves Guillemot) назвал поступок Electronic Arts «враждебным поглощением». Учитывая, что 44.5% акций Ubisoft раскидано по мелким акционерам, все ждали начала скупки.

Однако скупка так и не началась. Много воды утекло с тех пор. Сейчас Electronic Arts переживает далеко не лучший период в истории компании. Чтобы уменьшить убытки, принято решение продавать акции Ubisoft. По слухам, на торги будет выставлен весь пакет, принадлежащий «электроникам». Кто его купит, неизвестно никому. Однако некоторые аналитики считают, что будущий новый крупный акционер Ubisoft может надумать сделать то, что в свое время не удалось EA – начать скупку французской компании. ■

Глава Ubisoft не знает, радоваться или огорчаться решению EA.

СОЦИАЛИЗИРУЙ ЭТО

DISNEY ЗАПЛАТИЛА ОГРОМНЫЕ ДЕНЬГИ ЗА РАЗРАБОТЧИКА СОЦИАЛЬНЫХ ИГР

Социальные игры на подъеме – с этим не будет спорить никто. Несмотря на то что всевозможные фермы, фабрики и острова чудес, казалось бы, уже заполонили Интернет до края, спрос на них только растет. Согласно исследованиям аналитиков, если в 2008 году объем рынка «социалок» не превышал 80 миллионов долларов, то в 2009-м приблизился к 700, а к 2014-му перевалит за 1.5 миллиарда. Не удивительно, что неожиданно всем стали очень интересны разработчики казуальных забав. Сначала Electronic Arts отдала 400 миллионов за компанию Playfish (Pet Society, Restaurant City), а сейчас за 563.2 миллиона Disney приобрела Playdom. Игры этой фирмы ежемесячно привлекают 42 миллиона человек. Social City, Sorority Life, Market Street, Bola – знаете такие Facebook-приложения?

В последние месяцы Playdom активно скупала других разработчиков социалок, и за короткий срок приросла 10 студиями. В результате она значительно повысила свою стоимость. Если компания выполнит задачи, поставленные перед ней руководством Disney, акционеры Playdom получат дополнительные 200 миллионов долларов. Тем временем прошли слухи, что интернет-гигант Google решил создать собственную социальную сеть по образу и подобию Facebook. Само собой, без игр в ней не обойдется. Google уже ведет переговоры с Playfish, Playdom и лидером отрасли – Zynga. ■

Интересно, придется ли понраву новым хозяевам гангстер-симулятор Mobsters 2?

Sorority Life – одна из самых популярных игр в Facebook.

Scan BeneP24

КРЕДИТОРАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

ГОЛЛАНДСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО PLAYLOGIC ОКАЗАЛОСЬ НА ГРАНИ РАЗОРЕНИЯ

Волшебник Саймон не помог Playlogic.

Infernal заставила многих игровых критиков пожалеть о выборе профессии.

Амстердамская компания Playlogic объявила себя банкротом. Издательство, выпустившее за рубежом несколько частей наших «Корсаров», а также Infernal, Obscure и Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens, начало работу в 2002 году. Долгое время оно с трудом сводило концы с концами. Однако 2007 год Playlogic завершила с прибылью и объявила о начале новой эры в истории компании. Так и произошло. Разразился финансовый кризис. 2009 год принес издательству 20 миллионов долларов убытка. Еще 2.2 миллиона Playlogic потеряла этой зимой. Платить зарплату 110 сотрудникам и трем сотням разработчиков, с которыми голландцев связывали договорные отношения, стало нечем. Более того, кредиторы начали проявлять нетерпение: где деньги, взятые на короткий срок? Вот и пришлось Playlogic расписаться перед государством в своей финансовой несостоятельности и просить защиты. Руководство издательства еще надеется реструктуризировать компанию и вернуть ее в строй. Надо только выбить 2.4 миллиона долларов долга с немецкой Koch Media (Sacred 2: Fallen Angel) и выпросить у кредиторов отсрочки. Впрочем, нам почему-то кажется, что Playlogic уже не жилец. ■

УВОЛЕНЫ НЕ ПО СОБСТВЕННОМУ ЖЕЛАНИЮ

В КОМПАНИЯХ FIRAXIS И SONY ONLINE ENTERTAINMENT ПРОШЛИ СОКРАЩЕНИЯ

Civilization V прибывает точно по расписанию.

DC Universe Online – главный проект SOE в этом году.

Студия Firaxis, руководимая гуру Сидом Мейером (Sid Meier), лишилась 20 сотрудников. Это примерно 15% от общего числа работников. Сокращения коснулись всех отделов – на биржу труда отправили и художников, и аниматоров, и тестеров. По слухам, был вынужден уйти и Джесс Смит (Jesse Smith), продюсер Civilization IV и еще одного неанонсированного проекта.

Представитель издательства Take-Two Interactive, купившего Firaxis в 2005 году, заявил, что урезание штата позволит уменьшить расходы студии и увеличить производительность. Увольнения никак не повлияют на релиз стратегии Sid Meier's Civilization V (обведите фломастером в календаре 21 сентября) и Sid Meier's Civilization Network для социальной сети Facebook (должна выйти до конца 2010 года).

Прошли сокращения и в Sony Online Entertainment. Там собирать вещи пришлось 35 сотрудникам, что составляет 4% всего штата. Пиарщики SOE рассказывают о важности повышения эффективности работы компании. Скорее всего, увольнения вызваны завершением работы над крупным проектом. 2 ноября SOE выпускает супергеройскую MMORPG DC Universe Online. Как правило, накануне релиза компании избавляются от балласта – привлеченных сотрудников, выполнивших свой объем работы и ставших ненужными. ■

Spartan еще не анонсирован, но уже ищет тестеров.

ЗА СПАРТУ!

В январе 2009 года корпорация Microsoft закрыла Ensemble Studios, посчитав, что содержание команды, создавшей серию Age of Empires, обходится ей слишком дорого. Гендиректор студии Тони Гудмэн (Tony Goodman) и 45 сотрудников открыли новую независимую компанию Robot Entertainment и, как сейчас стало известно, делают стратегию в реальном времени для… Microsoft. Проект в мультяшной арт-стилистике носит название Spartan и выдержан в духе старой доброй Age of Empires. Игра уже вступила в стадию альфа-тестирования. ■

Шиллинг меняет прописку.

НА ПЕРЕЕЗД СОГЛАСНЫ

В администрации американского штата Род-Айленд работают страстные поклонники RPG. Чиновники готовы предоставить 38 Studios, анонсировавшей ролевую игру Kingdoms of Amalur: Reckoning, кредитные гарантии в размере 75 миллионов долларов, если компания переберется в их штат на ПМЖ. Сейчас 38 Studios базируется в Массачусетсе, но местные власти ничего и слышать не хотят ни о налоговых послаблениях, ни о кредитах. Поэтому глава компании Курт Шиллинг (Curt Schilling) решил переезжать. «Исход» студии на Род-Айленд будет завершен в 2012 году. ■

ФАКТ

47

ЧАСОВ ДИАЛОГОВ И РЕПЛИК ЗАПИСАНО ДЛЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ FABLE III

Scan BemeP34

ПРОЧИЕ НОВОСТИ | ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ

МАЙКЛ ДЖЕКСОН – НЕ ЗОМБИ

НАСЛЕДНИКИ КОРОЛЯ ПОП-МУЗЫКИ ПРИГРОЗИЛИ АВТОРАМ PLANTS VS. ZOMBIES

В замечательной аркаде Plants vs. Zombies до недавнего времени можно было увидеть Танцующего зомби, весьма напоминающего Майкла Джексона (Michael Jackson) из знаменитого видеоклипа на песню Thriller. Он носил красную кожаную куртку, тугие укороченные брючки и белые носки. Однако теперь Танцующий зомби выглядит иначе: на нем белые расклешенные штаны и голубая рубашка, он в очках, а на пальцах кольца. В общем, вылитый диско-танцор в духе «Лихорадки субботнего вечера».

Как оказалось, изменения были внесены не по доброй воле. В компанию PopCap Games обратились юристы Estate of Michael Jackson, организации, представляющей интересы короля поп-музыки. Они заявили, что Танцующий зомби слишком сильно похож на Майкла Джексона, и его использование в игре незаконно и, учитывая смерть певца, не вполне корректно. В PopCap могли бы пойти на принцип и ничего не менять. Суд, скорее всего, затянулся бы, и еще неизвестно, кто бы победил. Однако разработчики решили не создавать себе лишних проблем и от греха подальше переделали Танцующего зомби. Во всех версиях Plants vs. Zombies, на всех игровых платформах теперь пляшет диско-персонаж. ■

Так теперь выглядит Танцующий зомби.

Наследники вступились за честь Джексона.

ШЕСТЕРЕНКИ ВОЙНЫ НЕ КРУТЯТСЯ

ФИЛЬМУ ПО МОТИВАМ GEARS OF WAR УРЕЗАЛИ БЮДЖЕТ

Как бы ни была успешна игра, киношники не спешат вкладывать в экранизацию большие деньги. Оно и понятно – большинство фильмов по мотивам электронных блокбастеров показали скромные достижения в прокате. Голливуд не желает рисковать, даже когда речь идет о Gears of War. Еще недавно казалось, что с экранизацией фантастического шутера Epic Games все в порядке. Режиссером фильма значился Лен Уайзман (Len Wiseman), снявший «Другой мир» и «Крепкий орешек 4». Однако ни одна из киностудий не пожелала вложить 100 миллионов долларов в проект, и Уайзман потерял интерес к «Шестеренкам войны».

Как сообщил геймдизайнер и один из продюсеров экранизации Gears of War Клифф Блежински (Cliff Bleszinski), принято решение урезать бюджет фильма. Это означает, проект придется начинать с чистого листа. Блежински хочет, чтобы новый сценарий был в духе «Района №9»: меньше спецэффектов, больше смыла. Сценарий Уайзмана больше напоминал «2012» и отпугивал киношников изобилием взрывов и пафоса. Теперь из истории Gears of War больше не хотят делать эпик. Хорошей истории о вторжении плохих инопланетян будет вполне достаточно. Так, по крайней мере, считает Блежински. ■

Блежинск и участвует в работе над сценарием.

«Эй, когда начнутся съемки?»

Scan BeMeP24

АССАСИН В ПЕТРОГРАДЕ

ДЕЙСТВИЕ КОМИКСА ПО МОТИВАМ ASSASSIN'S CREED ПРОИСХОДИТ В РОССИИ

В американском городе Сан-Диего не так давно завершилась крупнейшая выставка достижений комикс-индустрии Comic-Con. Многие игровые издательства присутствовали на ней, чтобы сообщить о запуске серий по мотивам своих франчайзов или просто прорекламировать проект на супергеройскую тематику. Интереснее других оказались анонсы французской Ubisoft. Компания представила комикс Assassin's Creed. Первый выпуск ожидается этой осенью, всего же их выйдет три. К работе над мини-серией привлечены известные художники: Кэмерон Стюарт (Cameron Stewart) (Batman & Robin) и Карл Кершль (Karl Kerschl) (Superman, The Flash). Впрочем, важно другое – действие комикса по мотивам Assassin's Creed разворачивается в начале XX века в России. Главного героя зовут Николай Орелов, и нам покажут три разных периода его жизни, начиная с юных лет и заканчивая старостью. В комиксе не обойдены вниманием ни революция, ни свержение царя, однако ключевым моментом сюжета станет тайна тунгусского метеорита. «Я знаю, что произошло, потому что был там», – говорит Орелов в трейлере. Что ж, мы, по меньшей мере, заинтригованы. Издательство Ubisoft также планирует выпустить комикс Driver, посвященный жизни беспечного ездока Джона Теннера после событий Driv3r. В свою очередь, Electronic Arts вместе с лейблом Dark Horse Comics начинает публикацию серии по Star Wars: The Old Republic. ■

Русский ассасин похож на Бориса Грызлова.

Комикс Star Wars: The Old Republic уже в продаже.

НЕВИННО ПОСТРАДАЛИ

VALVE ПО ОШИБКЕ ЗАБАНИЛА 12 ТЫСЯЧ ГЕЙМЕРОВ, ОБВИНИВ ИХ В НЕЧЕСТНОЙ ИГРЕ

Две недели без Call of Duty – геймеры не оценили шутку.

Ньюэлл раздал подарки обиженным игрокам.

Двенадцать тысяч игроков на время были оставлены без любимого многопользовательского развлечения – Call of Duty: Modern Warfare 2. Античитерская программа Valve Anti-Cheat (VAC) автоматически забанила геймеров, посчитав их жуликами. При этом от игры были отлучены добропорядочные ребята, не пользующиеся запрещенными утилитами. Со всех уголков мира в службу поддержки полетели гневные письма. VAC впервые была использована студией Valve в 2002 году для отлова читеров в Counter-Strike. Компания не терпит жуликов, и бан выдается только одного вида – пожизненный. Однако сейчас произошло невиданное. Valve признала свою ошибку и аннулировала бан. Извинения геймерам принес лично президент компании Гейб Ньюэлл (Gabe Newell). Он рассказал, что досадное недоразумение с Call of Duty: Modern Warfare 2 случилось в результате ряда совпавших факторов: сервис цифровой дистрибуции Steam обновлял образ игры, а в это время VAC решила проверить версию продукта. Что-то где-то не так щелкнуло, и 12 тысяч геймеров получили автоматический бан.
Чтобы загладить вину, Valve выдала каждому обиженному по две копии шутера Left 4 Dead 2: одну для себя и другую для друга в Steam. ■

47-го и не узнать со спины.

47-Й ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Экшн Hitman: Blood Money вышел в мае 2006 года, и с тех пор о бесшумном убийце со штрих-кодом на затылке ничего не слышно. А он, тем временем, крадется, и уже совсем близко. На сайте дизайн-фирмы Great Graphics были обнаружены постеры с пылающим логотипом серии Hitman и указанием издателя (Square Enix) и разработчика (IO Interactive). На втором плакате указана дата – 2011. Great Graphics уже работала со Square Enix раньше – над Kane & Lynch 2: Dog Days, так что здесь есть над чем подумать. Что ж, ждем официального анонса Hitman 5. ■

Социальные игры становятся все разнообразнее.

На правах рекламы

КОПАЙ! КЛАД РЯДОМ!

Социальные игры выходят на новый уровень развития. В рунете появляется первая игра, участники которой смогут выиграть не только виртуальные бонусы, но также вполне реальные, в том числе денежные призы. Игра называется «Копай!» (а выпускает ее компания Progrestar) и рассказывает нам о приключениях путешественника с лопатой. Странствуя по тропическим островам, герой находит сокровища и строит свой корабль. Ну и как положено в хорошей социальной игре, наиболее сложные испытания можно будет преодолеть с помощью верных друзей. ■

ФАКТ

2.7

МИЛЛИОНА КОПИЙ АРКАДЫ LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4 ОТГРУЖЕНО В МАГАЗИНЫ

Scan BeMeP24

Автор: Иван Гусев

1 Вселенная Ultimate может похвастаться яркой, сочной cel-shaded картинкой.

2 Против Человека-паука сражаются бойцы отряда S.H.I.E.L.D. и симбионты Карнеджа.

3 Человек-паук облачен в черный костюм и наделен способностями симбионта из космоса.

4 Спайди стреляет иглами и сбивает с ног симбиотными щупальцами.

5 При помощи щупальцев Человек-паук может обезоруживать врагов.

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

В приключенческом экшне Spider-Man: Shattered Dimensions суперзлодей Мистерио крадет из музея могущественный артефакт – Скрижаль порядка и хаоса. Человек-паук пытается вернуть украденное и случайно разбивает Скрижаль. Ее фрагменты разлетаются по четырем параллельным мирам. В каждом из них свой Человек-паук и свои законы. Человеку-пауку необходимо при помощи своих «братьев» собрать осколки Скрижали. Иначе, само собой, случится непоправимое. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Beenox
- **ИНТЕРНЕТ:** spidermandimensions.marvel.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2010 год

О СКРИНШОТЕ

Студия Beenox анонсировала измерения Shattered Dimensions по очереди: Удивительный Человек-паук (Amazing, классические комиксы), Нуар (Noir, отдельное ретро-ответвление), 2099 (действие происходит в будущем). Последней вселенной на днях нам представили Исключительную (Ultimate, современные комиксы). Это будет самая «драчливая» вселенная игры, в которой враги атакуют и погибают большими группами.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Вряд ли. Spider-Man: Shattered Dimensions делается для всех платформ, но PC не является приоритетной.

Scan BeneP34

1 Любой мир в Create можно переделать, добавив текстуры, декорации и предметы.

2 Игроки смогут обмениваться своими творениями и редактировать чужие шедевры.

3 Чтобы выполнить задание, надо, как правило, дополнить локацию своими объектами.

4 Заработанные очки тратятся на открытие новых головоломок и предметов.

5 Стандартная задача в Create – доставить некий объект из пункта А в пункт Б.

CREATE

Когда PS3-эксклюзив LittleBigPlanet сделал кассу и стал культурным феноменом, в Electronic Arts решили выпустить нечто подобное на всех платформах. Задание поручили студии EA Bright Light, сделавшей имя на играх о Гарри Поттере. Create позиционируется как забава для всей семьи. В этой игре у головоломок нет неправильных решений. Ключевое отличие от конкурента: LittleBigPlanet – игра с редактором для воплощения своих фантазий в жизнь, а Create – в первую очередь, инструмент для творчества с элементами игры. Впрочем, вторая часть Little Big Planet, которая уже на подходе, с этим утверждением может поспорить. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Puzzle/Platformer
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Bright Light
- **ИНТЕРНЕТ:** www.create.ea.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2010

О СКРИНШОТЕ

О существовании Create мир узнал 2 августа. Этот скриншот – один из пяти, которые были приложены к тексту официального анонса. Парк развлечений, изображенный на картинке, присутствует и в дебютном трейлере Create, который можно посмотреть на сайте игры.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

В названии скриншота есть буквы PS3. Впрочем, прессе их выдают как «мультиплатформенные».

Scan Beme P34

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: SPICY HORSE

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

- 2008 American McGee's Grimm – Season 1
- 2008 American McGee's Grimm – Season 2
- 2009 American McGee's Grimm – Season 3
- 2011 Alice: Madness Returns

- **СТУДИЯ:** Spicy Horse
- **СТРАНА:** Китайская Народная Республика
- **ГОРОД:** Шанхай
- **ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:** 149 Yanchang Road, Zhabei District, Shanghai 200072, China
- **ИНТЕРНЕТ:** www.spicyhorse.com
- **ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:** GameTap, Electronic Arts

Так выглядят китайские водительские права МакГи.

В ПОГОНЕ ЗА ДЕШЕВИЗНОЙ

Американ МакГи (American McGee) переехал в Китай, чтобы в должности креативного директора гонконгской студии Enlight Software руководить разработкой экшна Bad Day L.A. Когда проект был готов, американский геймдизайнер решил открыть новую компанию в Шанхае. У МакГи спросили, какие плюсы у геймдева Поднебесной, и он честно ответил: «Рабочая сила здесь очень дешева». Так, в 2007 году открылась новая студия – Spicy Horse.

Офис Spicy Horse смотрится вполне по-европейски.

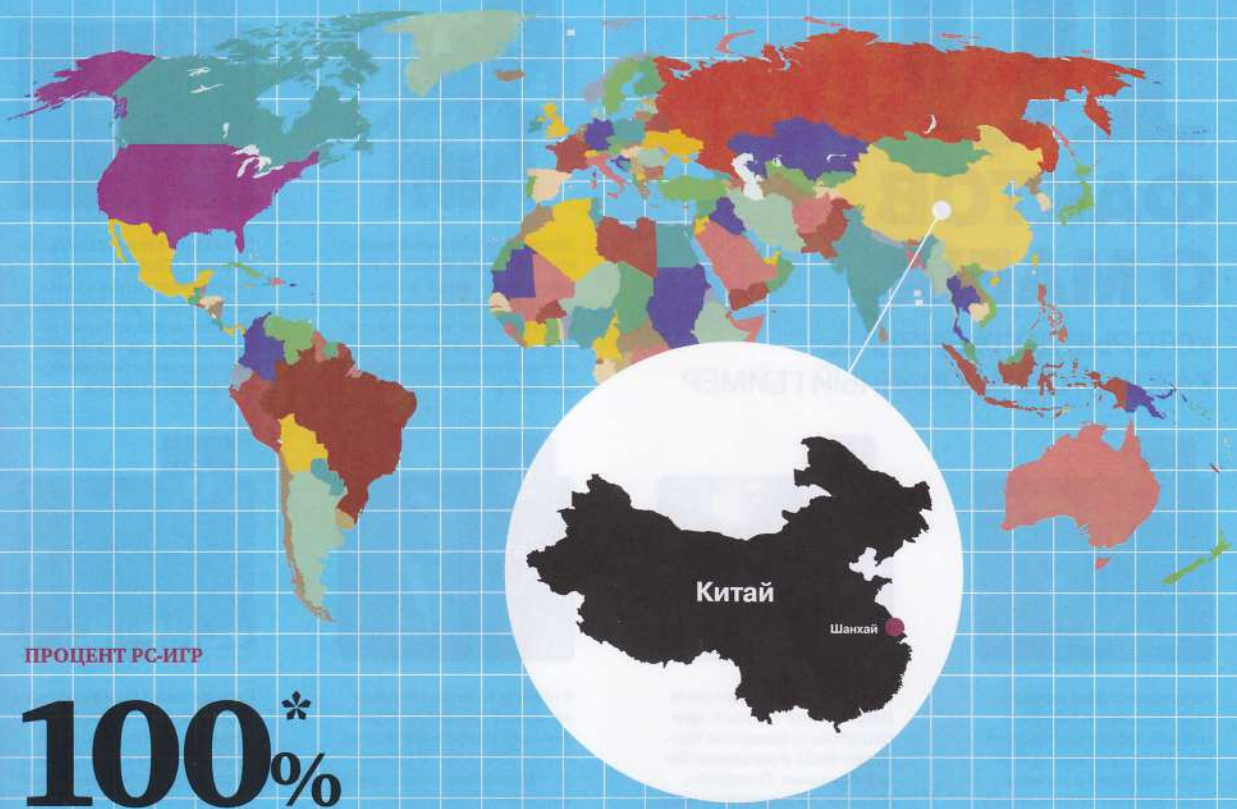
ПОД ПРИСМОТРОМ

В одном из интервью глава Spicy Horse Американ МакГи весьма нелестно охарактеризовал китайский игропром. По его словам, китайцы слабы по части идей и способны делать хорошие игры, только если за ними постоянно присматривать. Впоследствии МакГи извинился за свое высказывание. Однако вряд ли изменил мнение. В Spicy Horse сейчас трудится больше 70 человек, причем руководящий костяк – не китайцы.

American McGee's Grimm была встречена без особого восторга.

СТРАШНЫЕ СКАЗКИ

Поначалу Spicy Horse позиционировалась как лидер в разработке эпизодических игр. Дебют студии – American McGee's Grimm по мотивам сказок братьев Гримм – состоял из 23 частей, каждая из которых предлагала меньше часа геймплея. Каждую неделю в Интернете появлялся новый эпизод. Однако впоследствии Spicy Horse отказалась от данной модели распространения. Сейчас студия занята масштабным проектом – сюрреалистическим экшном Alice: Madness Returns.



ПРОЦЕНТ PC-ИГР

100%*

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

КНР – одна из самых играющих стран.

КОММУНИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Китайская Народная Республика – государство в Восточной Азии. По территории оно занимает третье место в мире, уступая России и Канаде, зато лидирует по численности населения. В Китае живет свыше 1.3 миллиарда человек. Правящая партия – коммунистическая, со всеми вытекающими последствиями. Государство строго регулирует все сферы жизни граждан, включая увлечение электронными играми. Так, в ММО-играх в Китае нужно регистрироваться под настоящими именами.

Shanghai Never Sleeps.

ЦЕНТР МИРА

Шанхай – крупнейший город Китая, расположенный в дельте реки Янцзы. Это – торговый и финансовый центр не только Китая, но и всей Восточной Азии. Также Шанхай – крупнейший в мире морской порт. По данным на 1 января 2009 года, в городе проживают без малого 19 миллионов человек. Больше – только в Мехико. Средняя продолжительность жизни шанхайцев составляет 79.8 лет!

Tom Clancy's EndWar была сделана в Шанхае.

ММО-ШАНХАЙ

В Шанхае трудится огромное количество разработчиков. Здесь расположены головные офисы Shanda Interactive Entertainment и The9, крупнейших китайских издателей онлайновых игр. Первая известна по Ragnarok Online, вторая до недавнего времени была китайским оператором World of Warcraft. Также в Шанхае открыты филиалы крупных западных игровых компаний: Ubisoft Shanghai, CCP Games Shanghai, Gameloft Shanghai и многих других.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О MAFIA,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Поначалу Mafia называлась Mafia: La Cosa Nostra (с итальянского – «наше дело», а также обозначение мафии). Подзаголовок поменяли, решив не отпугивать покупателей непонятным словосочетанием. ■

2

Сценарист серии Mafia Дэниел Вавра (Daniel Vavra) признается гангстерам в симпатии: «Они – умные ребята. Уважаю людей, которые сумели пробиться «из грязи в князи», причем без образования и без денег!» ■

3

Начальник отдела итальянской полиции по борьбе с мафией Роберто Центаро назвал Mafia «учебником «Как стать мафиози» и попытался запретить продажу игры в стране. ■

4

Однажды английская газета Daily Mail ни с того ни с сего потребовала запретить продавать Mafia в магазинах Великобритании. Оказалось, журналисты перепутали игру с другим брутальным экшном – Manhunt. ■

5

В Mafia есть отель «Корлеоно» и мост Джулиано. Корлеоне – это мафиозный клан из «Крестного отца», а Джулиано – фамилия главного героя знаменитого гангстерского романа «Сицилиец» Марио Пьюзо. ■

6

Главная тема Mafia записана Симфоническим оркестром Богемии, в игре звучит преимущественно джаз. Однако чешские разработчики игры не скрывают, что сами предпочитают хэви-метал. ■

7

Сценарий Mafia II начитывает 600 страниц и 160 тысяч слов. В игре более 300 персонажей с уникальными репликами. ■

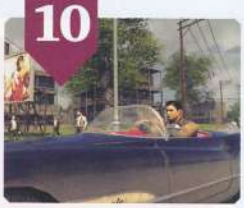
8

В Mafia II можно будет увидеть с полсотни обложек и разворотов мужского журнала Playboy. Разработчики посчитали, что это добавит игре аутентичности. ■

9

Мегаполисы Эмпайр Бэй из Mafia II и Лост Хэвен из Mafia навеяны Чикаго, Нью-Йорком и Сан-Франциско. Разработчики несколько раз ездили в США, делали снимки и видеозаписи. ■

10



В Mafia II звучит музыка 40 – 50-х годов XX века. Разработчики отслушали 1500 композиций той эпохи, отобрали 300 из них и послушали снова, выбирая самые удачные для игры. ■

Scan BeMeP24

Автор:
Иван Гусев

ИЮЛЬ: ЧАРТЫ ПРОДАЖ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Название игры	Издатель
1. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
2. The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
3. The Sims 3	Electronic Arts
4. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
5. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
6. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
7. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts
8. Sniper: Ghost Warrior	City Interactive
9. The Sims 2	Electronic Arts
10. Left 4 Dead 2	Electronic Arts

В Англии StarCraft II заняла 1 место не только в рейтинге продаж компьютерных игр, но и в сводном мультиплатформенном чарте. Среди PC-эксклюзивов этом году такое случилось впервые.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ AMAZON (США)

Название игры	Издатель
1. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
2. StarCraft II: Wings of Liberty – Collector's Edition	Blizzard Entertainment
3. ArmA 2 – Combined Operations	Meridian4
4. LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros. Interactive
5. Sniper: Ghost Warrior	City Interactive
6. Disciples III: Renaissance	Kalypso Media
7. APB	Electronic Arts
8. Rise of Flight: The First Great Air War – Iron Cross	777 Studios
9. Alpha Protocol	Sega
10. Transformers: War for Cybertron	Activision

Американцы оформили 684 тысячи предзаказов на StarCraft II: Wings of Liberty. Не удивительно, что игра взлетела на первую строчку рейтинга продаж.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, STEAM

Название игры	Издатель
1. Just Cause 2	Square Enix
2. Worms Reloaded	Team 17 Software
3. Call of Duty: Modern Warfare 2 Resurgence Pack	Activision
4. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
5. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
6. Left 4 Dead 2	Valve Software
7. Counter-Strike: Source	Valve Software
8. APB	Realtime Worlds
9. Team Fortress 2	Valve Software
10. SimCity 4 Deluxe Edition	Electronic Arts

На Steam, как обычно, распродажа – экшн Just Cause 2 и дополнения к ней отдавали за полцены. Акция помогла – игра моментально стала бестселлером июля.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ» (РОССИЯ)

Название игры	Издатель
1. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
2. Снайпер. Воин-призрак	Новый Диск
3. APB	Electronic Arts
4. Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	1С-СофтКлаб
5. Counter-Strike: Source	Бука
6. Serious Sam 2 HD: Второе пришествие	Новый Диск
7. Runaway 3: Поворот судьбы	Новый Диск
8. Singularity	1С-СофтКлаб
9. Wolfschanze 2. Падение третьего рейха	Новый Диск
10. Bioshock 2	1С-СофтКлаб

Запуск StarCraft II в России был организован очень хорошо: были и промо-акции, и стенды в магазинах. Да и фанатов первой части у нас полным-полно.

Scan BeMeP24

СЕНТЯБРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				3 **TOM CLANCY'S H.A.W.X 2** Опять кто-то украл русское ядерное оружие. Не случись этого, не о чем было бы рассказывать в H.A.W.X 2.	4	5
6	7	8	9	10	11	12
				17 **R.U.S.E.** Первая стратегия, в которой можно (и нужно) блефовать, после нескольких переносов релиза наконец-то в магазинах.	18	19
20	21 **SID MEIER'S CIVILIZATION V** Искусственный интеллект в новой Civilization V действует сразу на четырех уровнях.	22	23	24 **DARKSIDERS: WRATH OF WAR** Выходит PC-версия экшна, который похож на God of War, но играется, скорее, как The Legend of Zelda.		
	28 **DEAD RISING 2** Зомби, зомби, зомби... Первая часть Dead Rising на PC так и не вышла. Надеемся, что вторая будет в два раза лучше.	29	30 **FINAL FANTASY XIV** Final Fantasy XIV выходит на PC на полгода раньше, чем на PlayStation 3.			

ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

F.E.A.R. 3
20 октября 2010

Режиссер Джон Карпентер (John Carpenter), снявший «Нечто», учит разработчиков, как нагнетать атмосферу и пугать.

James Bond 007: Blood Stone
IV квартал 2010

Афины, Стамбул, Монако и Бангкок – география приключений агента 007 в новой игре от Bizarre Creations.

Dead Space 2
25 января 2011

Больше, напряженнее, страшнее – вот главные правила, по которым создается хоррор-экшн Dead Space 2.

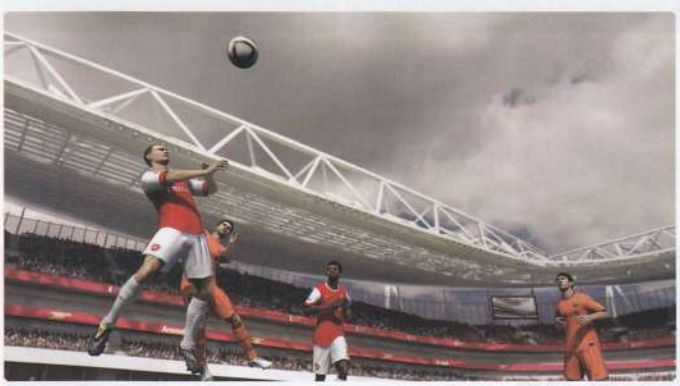
Scan BeMeP24

Автор:
Анатолий Сонин

FIFA 11

NEXT-GEN

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **ИНТЕРНЕТ:** fifa.easports.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1 октября 2010



Лето – сезон фестивалей. Музыкальных, потому что под открытым небом хорошо пляшется, и игровых, потому что самое время анонсировать и показывать блокбастеры, выходящие, по традиции, осенью. Вместе с выставками вроде E3 случается в это время и множество локальных показов: разработчики FIFA, например, отправились в июле в мировое турне, чтобы познакомиться с журналистами всего голубого шарика.

Московская демонстрация в этом году была особенной: во-первых, потому что ПК-версия наконец-то дотянулась по графике до консольной, во-вторых, потому что где еще оценят качество компьютерной игры, как не в России – стране, где консоли никак не могут (и, видимо, никогда не смогут) взять верх. Угощения на столах, Сергей Семак (действующий чемпион России по футболу и лицо с обложки русской FIFA 11) в качестве приглашенной звезды, комментатор Василий Соловьев в роли переводчика (игровые термины ему удавались предсказуемо

Scan BeMeP24

ПО ТУ СТОРОНУ БАРРИКАД

В консольной версии будут свои нововведения, которые для PC не анонсированы. Например, система Personality+, переносящая в игру не только внешность, но и манеру поведения реальных футболистов – это отражается даже на том, как отдельные личности радуются забитому голу. Обещан на Xbox 360 и PS3 также карьерный режим, где можно начать свой путь как обычный игрок, играющий менеджер или полновесный тренер команды. Возможно, все это мы получим в следующем году.

Тони Уоткинс, обязательный участник всех мероприятий EA, в этот раз не пел (как на недавнем показе The Sims 3), зато говорил на почти чистом русском. Хоть и по бумажке.

ВЛОЖЕНИЯ EA В PC-ВЕРСИЮ ПОКАЗЫВАЮТ НАШЕ ОТНОШЕНИЕ КО ВСЕМУ КОМПЬЮТЕРНОМУ РЫНКУ – МЫ ВЕРИМ, ЧТО ОН БУДЕТ РАСТИ.

ИАН ДЖАРВИС (IAN JARVIS), ПРОДЮСЕР FIFA 11 ДЛЯ PC

плохо, зато с футбольными словечками все было отлично). И, конечно, тут же были и сами разработчики, которые описывали новшества игры и давали ее на компьютерах по соседству изучить.

Главный анонс мы уже раскрыли: игра перешла на новый графический движок. Футболисты теперь столь хороши, что даже поблескивают запотевшими физиономиями под солнцем, болельщики все еще ужасны, но теперь хотя бы прибавили в объеме (от 2D они перешли к 3D), вид на город за стадионом... он есть, больше знать о нем ничего не нужно. Но, что намного важнее, изменился движок физический: футболисты перестали бегать как роботы под прямыми углами и научились выписывать небывалые виражи – в Electronic Arts все это называют системой «дриблинг на 360 градусов». Футболист бежит точно туда, куда вы указываете стиком (а мы играли на геймпаде, чего и вам советуем), и умеет двигаться даже по правильному полукругу – все это позволяет обходить противников новыми способами и дает большую свободу как при атаке, так и при защите. Свобода эта ощущается и во время ведения мяча – раньше он казался приклеенным к моделька персонажа, теперь же спортивный снаряд просчитывается самостоятельно, поэтому движения футболистов выходят еще более реалистичными.

В дриблинге появились новые приемы – даже при лобовом столкновении с вражеским защитником вы можете сохранить мяч, если сумеете выполнить какой-нибудь ловкий маневр.

PC-версия стала даже красивей консольных – ведь разрешение тут намного выше.

Семак и Соловьев играют в FIFA 11. Обратите внимание на руки – сразу видно, кто из них больший геймер.

Scan BeMeP34

Сергей Семак, конечно, не так много сказал об игре, но одно его участие показало серьезные намерения EA по развитию и продвижению сериала.

На заднем плане рекламный плакат «Скажи "нет" расизму». И чтобы больше не спрашивали, почему в российской сборной половина чернокожих.

А если стычка с врагом оказалась жестче, чем вы ожидали, – что ж, и в этом случае игра все обработает красиво и опрятно: игроки на поле не постесняются отпихнуть друг друга рукой, и вообще будут бороться за мяч как живые, только что без переломанных носов.

Пока не сообщается, в каких именно режимах все эти новшества мы будем использовать, – точно появятся локальные и онлайновые матчи с поддержкой голосового чата и точно будет карьера, где теперь можно готовиться к матчам на тренировочной арене: там же дадут и разработать уникальные схемы для угловых и штрафных. Настраивать под себя разрешают и внешность футболистов: можете даже поставить кому-нибудь свое собственное лицо – покажите игре фотографию, и она спроецирует черты реального человека на виртуального протеже.

Наконец, следуя традициям жанра, разработчики рассказывают о развитии искусственного интеллекта на всех фронтах: дескать, и у голкипера увеличилась точность и скорость реакции, и защитники научились понимать, какую точку надо оборонять и как перехватывать удары, и нападающие лучше готовятся к передачам. Для любителей бюрократии еще немножко цифр: 62 стадиона, более 30 официально лицензированных лиг, 500 команд и около 15000 футболистов. Остались вопросы? У нас тоже – чтобы от них избавиться, мы отдали версию игры нашему специалисту Павлу Демину и взяли интервью у разработчиков. Впечатления и ответы ищите на следующих страницах. ■

Агрессивная борьба за мяч смотрится теперь намного лучше.

Scan BeneP24

МНЕНИЕ

Павел Демин

Знаете что? Я жалею, что сыграл в FIFA 11! Жалею, что видел картинку, которую выдает новый графический движок. Жалею, что оценил анимацию движений: все эти столкновения, борьбу за позиции, падения, подкаты и подсечки. Жалею, что успел прочувствовать новую степень свободы дриблинга на 360 градусов и ощутить, что на виртуальном газоне больше нет границ. Жалею, потому что теперь совсем невыносимо ждать релиза…

А уже так хочется отправить близкий сердцу «Ливерпуль» на завоевание трофеев в режиме карьеры, испытать своего альтер-эго в составе сильного европейского клуба, поучаствовать в мультиплеерных баталиях в рамках прогрессивной онлайн-системы FIFA World, где не придется мириться с устаревшим сетевым кодом и багами начисления рейтинговых очков. «Электроники» столько лет кормили нас объедками с барского стола – и наконец, разразились PC-версией, соответствующей времени и сделанной на совесть. Понятно это уже сейчас, когда до даты выхода остается еще несколько месяцев. Выбросив в мусорное ведро PC-версию FIFA 10 вместе с хвостом в виде фич-листа то пропадавших, то появлявшихся в игре особенностей, разработчики, недолго думая, положили в основу новой итерации консольную FIFA 10, сдобренную весенним приставочным эксклюзивом, приуроченным к чемпионату мира, 2010 FIFA World Cup: South Africa. Как вам уже поведал Анатолий Сонин, компьютерный вариант лишен прогрессивных наработок FIFA 11, которая выйдет на Xbox 360 и PlayStation 3, вроде Personality+ (системы, учитывающей индивидуальные особенности футболистов) и Pro Passing (системы, которая фактически удаляет из игры такую сущность, как полуавтоматический пас)… На этом месте можно снова грязно выругаться по поводу притеснения PC-шников, однако произошедшие с серией изменения – уже грандиозный прорыв, жаловаться не приходится.

Игровой процесс в кои-то веки затягивает. Особенности FIFA 11 хочется изучать. Хочется играть за разные клубы, испытывать до посинения новую систему дриблинга, экспериментировать с тактическими схемами и, конечно, комбинировать, комбинировать, комбинировать… Рамок, которые ранее сдерживали нашу фантазию, теперь просто нет. По крайней мере, за четыре дня тестирования я их не обнаружил. Шаблоны, из которых когда-то приходилось составлять успешные сценарии взятия ворот, можно выбросить в помойку. Чтобы совершить нормальный кросс в штрафную площадь с фланга, не нужно загонять вингера к угловому флажку: голевая передача верхом может последовать и из глубины поля. И на ход, и в недодачу. Игроки различных амплуа, как и полагается, закрывают каждый свою зону и перемещаются по заданным маршрутам, но всегда при перепасовке присутствует высокая степень случайности, что позволяет плести неповторимые комбинации, а не действовать по запрограммированной схеме.

Хочется бить, бить и еще раз бить по воротам… Чтобы смотреть, как мяч пересекает линию ворот, оставляя не у дел голкипера в эффектном кошачьем прыжке, и под взрыв трибун сотрясает сетку. Чтобы сполна прочувствовать физику мяча, так и тянет запустить режим практики. И, к счастью, FIFA 11 его не лишена, в отличие от многих ее предшественниц.

В предоставленной нам версии нашелся, правда, лишь режим товарищеского матча – но этого вполне хватило, чтобы по достоинству оценить графику, физику и чисто футбольную составляющую геймплея, – а это, как водится, куда больше, чем полдела. Режим карьеры с интересной менеджмент-составляющей и приличный мультиплеерный режим с адекватной рейтинговой системой и разными плюшками сделают из новой FIFA 11 игру, которая надолго увлечет всех ценителей виртуального футбола.

РАМОК, КОТОРЫЕ РАНЕЕ СДЕРЖИВАЛИ НАШУ ФАНТАЗИЮ, ТЕПЕРЬ НЕТ.

Scan BemeP24

ИАН ДЖАРВИС (IAN JARVIS) ПРОДЮСЕР FIFA 11 ДЛЯ PC

? Список нововведений в FIFA 11 довольно длинный. Как вам кажется, какие три самые главные особенности?

Очевидно, основное новшество – переход игры на графику и геймплей нового поколения. Что же касается особенностей, то большая их часть относится к самому игровому процессу. Во-первых, это дриблинг на 360 градусов, который выглядит очень плавно и естественно. Вторая особенность – возможность использовать при ведении мяча массу финтов: приемы самые разнообразные и все они помогают сделать матчи еще более реалистичными. И последнее большое новшество – бой за владение мячом, в котором очень четко просчитываются столкновения персонажей.

? Многие из этих новшеств сделаны, кажется, специально под геймпады. А как же все это будет работать на клавиатуре?

Очень хороший вопрос. Мы целимся именно в тех, кто играет на геймпаде, – конечно, можно использовать и клавиатуру, но с ней сложно выполнить техники продвинутого дриблинга. На геймпаде, вы, например, можете запросто прокрутить персонажа на 360 градусов, а на стрелках это сделать проблематично. Так что действительно хороший дриблинг вы получите только на геймпаде.

? Как вы считаете, куда двигается весь сериал? Какая у вас большая цель на пятилетку?

Лично я не очень в таких вещах разбираюсь, потому что большую часть времени провожу со своей командой в Ванкувере. Наше начальство, как вы видите, сделало серьезное вложение в PC-версию: они верят, что здесь у сериала есть будущее. На компьютерах ведь есть и другие проекты линейки – FIFA Manager, FIFA Online, FIFA All-Stars для Facebook. Все это уникально для PC и все это будет развиваться. А куда мы придем через пять лет – если честно, не знаю. Логично было бы предположить, что онлайн и социальные элементы станут важнее, но остальное для меня загадка.

? FIFA – отличная, интересная игра, но многие геймеры об этом и не подозревают, потому что ваш проект нацелен только на футбольных фанатов. Планируете ли вы как-то привлечь тех игроков, которые не интересуются настоящим футболом?

Даже вот на таких мероприятиях часто бывают люди, которые не увлекаются спортом, но с удовольствием играют в FIFA.

? Например, мы – играем с радостью, но серьезно проходить FIFA не станем, пока там не появится какой-нибудь сюжетный режим или еще что-то, нацеленное на новичков. Может быть, этим стоит заняться?

Это определенно хорошая идея, и у нас даже сейчас есть игроки самых разных уровней. Но целимся мы все-таки в хардкорных футбольных болельщиков. И все режимы игры ориентированы именно на них.

? Можете ли пояснить, насколько сильно отличается FIFA 11 на PC от своего аналога на консоли? Правильно ли мы понимаем, что в играх принципиально разные новшества?

Стоит пояснить, что консольная и компьютерная версии создавались одновременно, параллельно. И не каждый PC-геймер играет на консоли, поэтому если смотреть с точки зрения обычного пользователя, компьютерные FIFA 10 и FIFA 11 – игры совершенно разные, день и ночь, небо и земля, в этом году у нас большой рывок вперед. Но при этом, вы правы, тех новшеств, которые сегодня анонсировали для консольной версии, у нас не будет. Хотя пока мы не обо всем рассказываем – например, режимы игры еще предстоит обнародовать. На Gamescom появятся свежие новости, и вы увидите, что между консольной и писишной версией сходств намного больше, чем кажется.

? И в будущем вы надеетесь, что консольная и PC-версии будут примерно одинаковыми, так?

Да, это логичное развитие событий.

♥ Только посмотрите на эти кроссовки! И ведь у всех разные!

Scan BeMeP24

? Многие разработчики жалуются на плачевное состояние PC-рынка и говорят, что продать тут ничего нельзя. Что вы об этом думаете?

Я не совсем согласен. Новые вложения EA в создание PC-версии, мне кажется, показывают наше отношение ко всему рынку – мы верим, что он будет расти, что здесь можно стать лидером в жанре. По-моему, если сделать хорошую игру, ее купят.

? А почему тогда недавний выпуск 2010 FIFA World Cup South Africa, посвященный чемпионату мира, не вышел на PC?

Понимаете, мы сейчас единственная команда, которая занимается PC-версиями, и мы были полностью заняты с FIFA 11.

? Расскажите о командах создателей консольной и писишной версии.

Раньше команды были совершенно разные – прошлогодний выпуск, например, вообще делался сторонней студией. А сейчас мы трудимся в составе одной большой группы. То есть многие мои ребята работают также и над консольными выпусками. Мы все сидим рядом. Огромная команда, самая большая в студии.

? Будут ли еще какие-то улучшения для PC-версии? В плане графики, например? 3D, может быть?

В этом году 3D у нас сделать не получилось, но в графике улучшений полно – вы их даже сами сегодня можете увидеть невооруженным глазом. Плюс будет поддержка локальных сетей и кое-какие оригинальные режимы.

? А почему вы не перешли на современную графику раньше?

Мы хотели иметь четкую основу для работы. В теории перейти на новое поколение можно было уже в какой-нибудь FIFA 07, но мы дождались десятого выпуска, который получил более 50 наград «спортивный симулятор года» и заработал самые высокие оценки по жанру. Это уже хорошая основа, которую стоило переносить на PC.

? Наконец, расскажите про локализацию игры для России.

Российская лига в игре будет, она появилась еще в прошлом году, но сейчас мы ее перенесли на новый современный движок. Мы пока работаем над локализацией, но я гарантирую, что игра будет переведена на русский язык. ■

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK®

АУДИО

ПК АКСЕССУАРЫ

ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:

М.видео mvideo.ru

www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!
SPEEDLINK® – крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция SPEEDLINK® представлена более чем в 30 странах Европы.
Более 10 миллионов аудиосистем SPEEDLINK® и 15 миллионов игровых контроллеров SPEEDLINK® нашли своих пользователей. Теперь SPEEDLINK® представлен и в России.
Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах SPEEDLINK®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России – компания Графитек. Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

реклама

Scan BeMeP24

Автор:
Дмитрий Карасев

- **ЖАНР:** MMOG/ Space Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** GFI / Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** NetDevil
- **ИНТЕРНЕТ:** www.jumpgate-evolution.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2010 года

JUMPGATE EVOLUTION

КАРАВАНЫ РАКЕТ

Космический крейсер Jumpgate Evolution третий год стоит на верфях Codemasters, грозно сверкая крупнокалиберными орудиями громких обещаний и зрелищных роликов. За это время разработчики из NetDevil воздвигли такую громадину, что не окинешь взглядом – не то убийца EVE Online, не то космический симулятор невиданных доселе масштабов. Ясно одно – если ЭТО действительно взлетит, мало не покажется никому.

ЗАПРАВЛЕНЫ В ПЛАНШЕТЫ КОСМИЧЕСКИЕ КАРТЫ

О том, как NetDevil строила и перестраивала Jumpgate Evolution, вы можете узнать в прилагающейся врезке. Если верить разработчикам, в самом скором времени их творение все же отправится бороздить онлайновые просторы – давно пора, а то мы уже окончательно запутались, чего нам ждать: не то MMORPG с элементами космического симулятора, не то наоборот. Если прежде вы о Jumpgate Evolution не слышали, то попробуйте представить EVE Online, заточенную под фанатов космических симуляторов. Или Freelancer, переделанный под MMORPG, – смотря что проще. С одной стороны, у нас имеется населенная множеством игроков космическая «песочница», где вы на своем истребителе можете делать все, что угодно – торговать, добывать полезные ископаемые, объединяться в гильдии с другими пилотами и охотиться на пиратов, управляемых ИИ.

С другой стороны, вся эта MMORPG-рутина присутствует в Jumpgate Evolution постольку-поскольку. Во главу угла поставлены поединки с другими игроками. Которые, в отличие от «кликательной» EVE Online, протекают по всем правилам космических симуляторов. Нельзя просто указать кораблю на ближайший астероид и сказать «лети сюда, по дороге выполнив такой-то маневр». Хотите двигаться вперед – запускайте двигатель, берите в руки штурвал, а дальше – как повезет.

Больше того – у героев в Jumpgate Evolution нет ни характеристик, ни навыков (исключение сделано лишь для нескольких пассивных способностей, закрепленных за каждой из рас, – но они, по словам NetDevil, напрямую на космические поединки влиять не будут). Нет и возможности навесить на корабль какой-нибудь прицел «+5 к меткости».

Такой подход, если верить разработчикам, позволяет убить сразу двух зайцев. Во-первых, он дает возможность проя-

Один из свежих скриншотов Jumpgate Evolution. В движении игра выглядит еще более впечатляюще – обязательно посмотрите ролик с последней E3.

В игре будут разные виды транспорта, это – ударный штурмовик, один из наиболее тяжеловооруженных кораблей в игре.

Scan BeMeP24

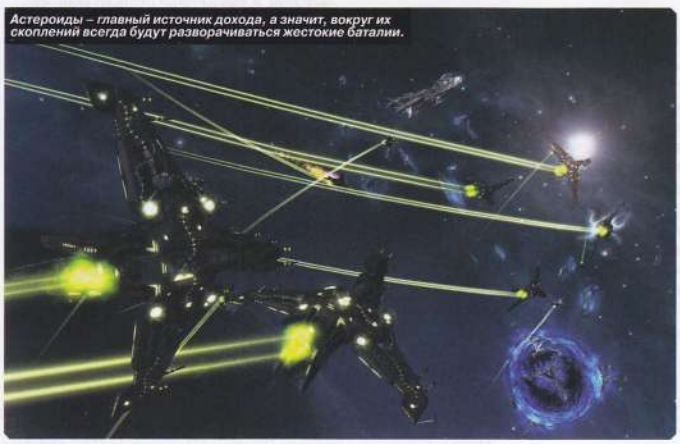
Получив управляемые ракеты, можно спрятаться за астероид и устроить врагу сюрприз.

Описываемые NetDevil квесты сводятся к сакраментальному «убить их всех». Или «захватить астероид, а перед этим убить их всех».

ПОПРОБУЙТЕ ПРЕДСТАВИТЬ EVE ONLINE, ЗАТОЧЕННУЮ ПОД ФАНАТОВ КОСМИЧЕСКИХ СИМУЛЯТОРОВ.

вить себя тем, кто не может тратить на EVE Online все свое свободное время – ведь победа зависит от мастерства, а не от того, чей пилот сильнее «прокачан». Конечно, по мере роста ваших заслуг вы будете получать доступ ко все более совершенным кораблям и видам оружия. Но все же техническое отставание в известной степени можно будет компенсировать собственным мастерством.

Во-вторых, у игрока появляется большая свобода действий. «Если в том же World of Warcraft вы выбираете путь священника, то быть вам партийной аптечкой до конца жизни. В Jumpgate Evolution вы можете выступать в роли разведчика, в одиночку выходить против AI-пилотов, сражаться с другими игроками, заниматься торговлей – и для этого вам не придется переключаться с одного персонажа на другого», – говорит продюсер игры Герман Питерчек.


Астероиды – главный источник дохода, а значит, вокруг их скоплений всегда будут разворачиваться жестокие баталии.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

Сражаться с другими игроками придется не удовольствия ради. Точнее, не ради него одного, а еще и во славу родной империи. Во вселенной Jumpgate Evolution ведут борьбу за господство три звездных альянса. Здесь NetDevil ничего оригинального придумать не удалось, поэтому все они стандартны до невозможности – насквозь военизированная Квантарская империя, профессиональные торговцы-дипломаты Содружества Солрейн, а также мистики и философы из Пояса Квантар. Их возможности в целом унифицированы, хотя каждая из наций все же имеет свою специализацию. Так, имперские пилоты получают доступ к самому мощному оружию, зато корабли Содружества отличаются повышенной вместительностью.

Все три галактические империи находятся в состоянии перманентной войны друг с другом, поэтому, выбрав одну фракцию, вы автоматически становитесь желанной мишенью для пилотов двух других. Впрочем, оставаясь в глубоком тылу, можно чувствовать себя вполне спокойно. А вот в пограничных секторах процветает командное и индивидуаль-

♠ Специально для Jumpgate Evolution был написан новый движок – как видите, оно того стоило.

♥ Галактика поделена на сектора, в каждом из которых есть что-то важное – например, богатое минералами скопление астероидов.

За каждой из трех фракций закреплен любимый цвет. Красный, как нетрудно догадаться, принадлежит воинственным квантарцам.

Scan BeMeP24

ДОЛГАЯ ДОРОГА К РЕЛИЗУ

1 июля 2001 года – выходит первый проект NetDevil – онлайновый космосим Jumpgate: The Reconstruction Initiative. Неплохая, в целом, игра не нашла массового пользователя – отчасти из-за сырого релиза с рядом багов, отчасти из-за довольно высокой сложности.

24 июня 2007 года – NetDevil анонсирует космическую MMORPG под названием Jumpgate Evolution. Как объясняют сами разработчики, это проект «по мотивам» их предыдущей игры, в котором будут учтены недостатки оригинала.

30 января 2008 года – у Jumpgate Evolution появляется издатель, и не кто-нибудь, а Codemasters. Одновременно следует смена приоритетов: теперь речь идет о гибриде MMORPG и космического симулятора. Дата релиза – конец 2008 года.

Сентябрь 2008 года – стартует англоязычный проект на движке Википедии, посвященный Jumpgate Evolution. Вокруг игры к тому времени формируется большое сообщество фанатов. Дата релиза – июнь 2009 года.

27 мая 2009 года – объявлены итоги закрытого бета-теста: выход игры откладывается на неопределенный срок из-за множества нареканий. Основным недостатком стали проблемы с балансом вообще и в PvP в частности. Дата релиза – лето 2010 года.

14 июня 2010 – Jumpgate Evolution, о которой не было вестей больше года, показана на выставке E3. Что интересно – демонстрировалась версия с «упрощенным» управлением. Дата релиза – конец 2010 года.

ное истребление друг друга (если вы не желаете участвовать в PvP, достаточно активировать соответствующий переключатель в меню).
Как утверждает NetDevil, у нас будет возможность участвовать в масштабных военных операциях и самостоятельно организовывать рейды с целью захвата того или иного сектора. «Таким образом, игроки сами будут влиять на развитие игры», – говорит Герман Питерчек.

И НА МАРСЕ БУДУТ ЯБЛОНИ ЦВЕСТИ

Те, кто пришел в мир Jumpgate Evolution общаться с другими игроками, и не только посредством «лазером в лоб», тоже найдут дело по душе. Можно заняться исследованием дальних уголков галактики, совместными рейдами против ИИ-противников, выполнением квестов или добычей редких минералов.

Больше того – для тех, кто с тонкостями пилотирования в глубоком космосе не знаком и знакомиться не собирается, NetDevil обещает упрощенный режим игры. В нем для освоения галактических просторов достаточно стандартных WASD и кнопок запуска ракет. Конечно, о фигурах высшего пилотажа можно забыть, зато летать становится проще. Режимы планируется закрепить за разными серверами, так что хардкорные пилоты с новичками не встретятся. Иными словами, разработчики хотят сделать игру с двойным дном. Логично рассудив, что два лучше, чем один, NetDevil стремится угодить как гостям из EVE Online, так и любителям космического «мяса». Хотя сами авторы не скрывают, что PvP в игре все же главенствует над всем остальным. Ничего не попишешь – Jumpgate Evolution делают фанаты космических баталий.

ЗАКУРИМ ПЕРЕД СТАРТОМ

Спору нет – когда оглядываешь грозный корпус Jumpgate Evolution, в голове рождаются исключительно хвалебные эпитеты. Так и тянет назвать игру «многообещающей», «оригинальной», «разносторонней»... Остается только один вопрос – а как там все выглядит внутри? Не получается ли так, что одни детали будут только мешать другим? Уж очень сложный механизм проектирует NetDevil, в таком деле столько мин, что хватит на десяток «Титаников».
Не зря же запуск Jumpgate Evolution сорвали не какие-то технические проблемы, а дисбаланс в самом игровом процессе (см. врезку). Хотя, если вдуматься, перенос релиза должен служить поводом для оптимизма. Раз не закрыли – значит, видят за игрой потенциал. Раз не плюнули и не выпустили полусырой продукт – значит, хотят реализовать этот самый потенциал до конца. А «этого самого потенциала» Jumpgate Evolution действительно не занимать. ■

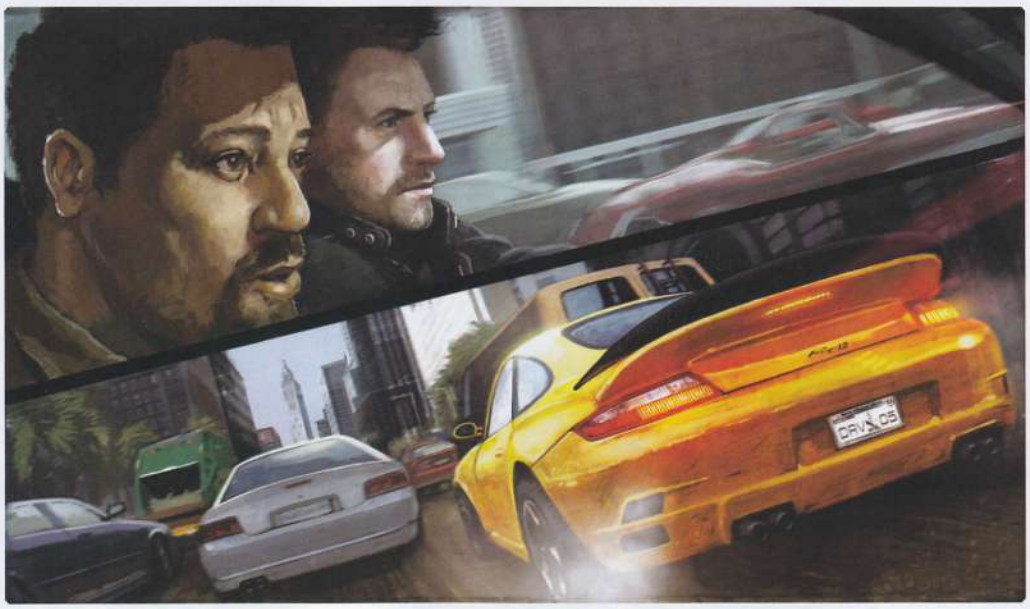
JUMPGATE EVOLUTION – ЭТО WING COMMANDER ИЛИ FREELANCER, НО С УСТОЙЧИВЫМ ОНЛАЙН-МИРОМ, КОТОРОГО НЕ ХВАТАЛО СТАРЫМ ИГРАМ.

МАЙКЛ РОУЛЕНД, ГЛАВНЫЙ ПРОДЮСЕР CODEMASTERS ONLINE

Scan BeneP24

Автор:
Иван Сапров

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Reflection
- **ИНТЕРНЕТ:** driver.us.ubi.com/san-francisco
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год



DRIVER: SAN FRANCISCO

ВТОРОЕ НАЧАЛО КРИМИНАЛЬНОЙ ГОНОЧНОЙ ИГРЫ

В тысяча девятьсот девяносто девятом компания Reflections Interactive (ныне Ubisoft Reflection) выпустила гениальную игру Driver, во многом определившую развитие жанра криминальных гонок. Играя полицейским под прикрытием, который никогда не покидал свой автомобиль, там предлагалось выполнять различные просьбы криминальных авторитетов с очевидной целью накопить компромат на фиктивное начальство.

Сегодня же Driver скатился до уровня средней паршивости клона Grand Theft Auto, и оригинальных идей в нем кот наплакал. Средняя оценка прошлой игры серии колеблется в районе шестидесяти баллов – да и те, наверное, за красноречивые обещания воскресить шедевр, которые, впрочем, так и не были исполнены. За прошедшие одиннадцать лет сериал изменился кардинально и не в лучшую сторону, но в скором времени должен пойти обратный процесс: разработчики, закончив с экспериментами, обещают вернуться к истокам (снова запретив покидать автомобиль).

ЛОВЕЦ СНОВ

Новая часть получит подзаголовок San Francisco – ее действия разворачиваются как раз в одноименном американском мегаполисе. Как и полагается в таких случаях, разработчики обещают километры детально воспроизведенных городских улиц вместе с памятниками архитектуры и прочими достопримечательностями, так что в итоге город Driver должен стать одним из самых узнаваемых за всю историю видеоигр. Не меньше внимания уделяется и автомобилям. Нам обещают около ста двадцати лицензированных марок, среди которых встретятся и легенды американского автопрома вроде Ford Mustang. Кроме них в игру будут включены и различные модели Aston Martin, Alfa Romeo, Lancer, Pagani, Mazzarati и Audi.

Главным героем новой Driver снова станет детектив Тэннер (Tanner): в третьей части он пережил страшную автокатастрофу, теперь полицейский находится в коме. Тем не менее, в его сознании продолжается активная деятельность: мозг отказывается воспринимать происходящее в реальном мире и автоматически создает альтернативную вселенную, в которой Тэннер все еще работает под прикрытием и ловит бандитов, естественно, не понимая, что все это лишь сон. Избитый прием в стиле недавней работы Мартина Скорсезе (Martin Scorsese) используется ради одной-единственной игровой особенности – умения Shift.

ГАЛОПОМ ПО МАШИНАМ

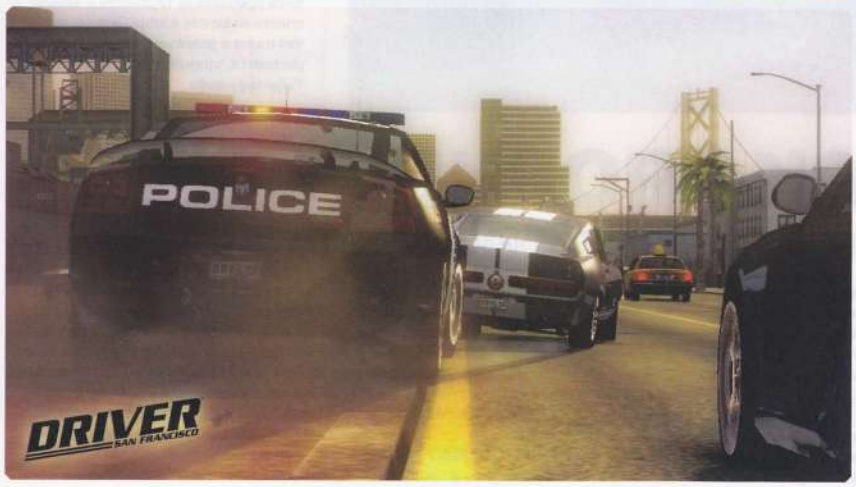
Shift рушит представление о классических гоночных играх такого толка,

Абсолютно все автомобили в игре – реальные модели, их и вправду можно встретить на улицах Сан-Франциско. Разработчики этим очень гордятся. Нам, признаться, все равно.

Сложно представить, какой окажется мультиплеерная игра, если каждый играющий сможет «перепрыгивать» из машины в машину. Но баланс, по заверениям авторов, пострадать не должен.

Scan BeMeP24

По мнению разработчиков, Сан-Франциско – культурная столица США, поэтому к созданию виртуального города они подходят с осторожностью: все главные достопримечательности (например, красивейшие мосты) стараются воспроизвести.



ИСТОРИЯ ОДНОГО ВОДИТЕЛЯ

Как мы написали в начале статьи, в 1999-м Driver была эталоном в жанре гонок с бандитским подтекстом. Однако уже к следующему выпуску качество заметно упало: в Driver 2 главный герой научился выходить из машины (хотя и не мог стрелять), но непосредственно гоночные миссии стали хуже. Ну а Driver 3 окончательно свернул на дорожку, протоптанную Rockstar: в третьей игре к поездкам в открытом мире добавились и перестрелки. Последняя на сегодня часть сериала, Driver: Parallel Lines, вообще считается худшей в линейке – если в прошлых выпусках при ужасной механике был хотя бы неплохой сюжет, то в новой игре не оказалось и этого.

ДЛЯ НАС DRIVER: SAN FRANCISCO – ЭТО ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ, К ОРИГИНАЛУ, ВЫШЕДШЕМУ В 1999 ГОДУ.

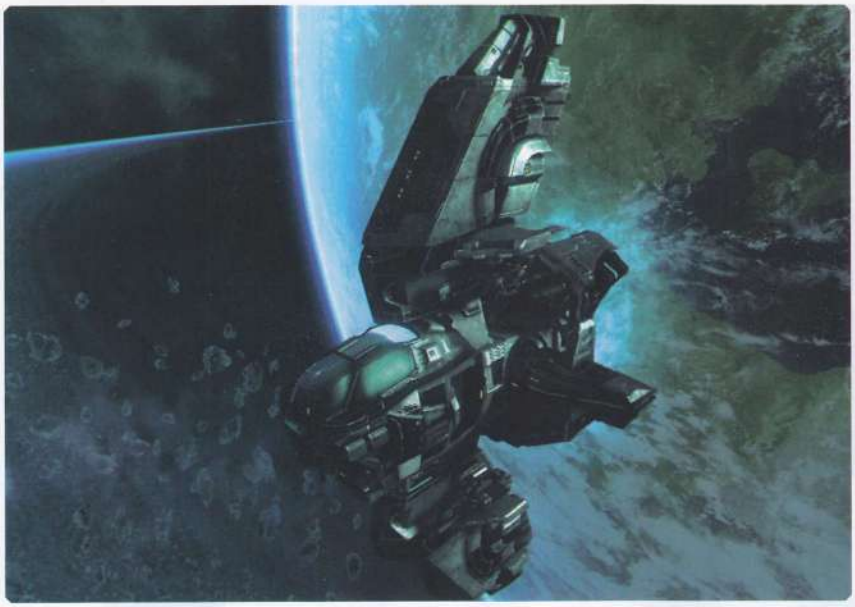
МАРТИН ЭДМОНДСОН, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР ПРОЕКТА

где всегда ценились умение вписаться в поворот и заставить противника (такого же гонщика или преследователя) врезаться в какой-нибудь фонарь, – теперь все гораздо интереснее. В своем сне Тэннер обладает сверхъестественной способностью: он может перемещаться из одного автомобиля в другой со скоростью звука, в любое время и прямо на ходу. Нажали специальную кнопку – и время замедлилось, камера взлетела в воздух: можно выбирать новый транспорт. Выбрали, нажали кнопку еще раз – и все, вы находитесь в кабине абсолютно другого авто. Еще одна приятная новость: в игре будет мультиплеер до восьми человек. На E3 показали только один режим, который называется Trail Blazer: его суть в том, чтобы преследовать автомобиль, управляемый AI, – за это начисляются баллы. В соревновании участвуют до четырех игроков, и побеждает тот, кто быстрее остальных доберется до отметки в сотню очков. Самое интересное: никаких ограничений в использовании Shift здесь нет, переселяться из машины в машину можно сколько угодно, главное – оставаться рядом с целью. Всего нам обещают девять режимов игры, но никакой конкретики пока нет. Впрочем, учитывая жанровую специфику, можно сделать вывод, что в новинке должны присутствовать как классические гонки, так и разнообразные погони с участием копов.

Погони с полицией станут самой динамичной частью игры – тем более что именно в эти моменты Shift должна использоваться во всю силу.

В Ubisoft Reflections снова обещают золотые горы, делая вид, что позора под названием Driver: Parallel Lines (тоже клялась стать перезапуском серии) никогда не было. Но мы все помним. И обязательно вспомним во время релиза новой игры – второй обман кряду обычно не прощают. ■

Автор:
Александр Садко



ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Свой путь в космос студия Reakktor Media начала еще в 2006 году – именно тогда команда из пятидесяти человек взялась за Black Prophecy. Уютно примостившись под крылом родительской компании 10tacle Studios, разработчики рассчитывали закончить проект за два года и запустить его в 2009-м. Эффектная демонстрация новинки состоялась на лейпцигской Games Convention в 2007 году, и ничто тогда не предвещало беды. А в 2008-м даже началась регистрация на закрытое бета-тестирование. Однако в августе того же года издательство 10tacle с треском обанкротилось, предоставив Reakktor Media самостоятельно бороться за жизнь в агрессивной рыночной экономике. Невзгоды отсрочили, но не отменили премьеру Black Prophecy. Разработчики преодолели трудности и нашли нового издателя в лице Gamigo, так что полет к далеким мирам все-таки состоится, причем уже в этом году. Тьфу-тьфу-тьфу.

BLACK PROPHECY

КОСМИЧЕСКАЯ ИГРА С БОГАТОЙ ИСТОРИЕЙ

- **ЖАНР:** MMOG/ Space Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Gamigo
- **РАЗРАБОТЧИК:** Reakktor Media
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не ограничено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blackprophecy-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Сюжет в онлайн-играх – дело десятое. И сколько бы авторы очередной MMORPG не уверяли, мол, мы поведаем вам настоящую сагу, на практике все, как правило, выходит примитивно. Раздутые предыстории зачастую неоригинальны: пробуждение векового зла, раскол народов, нашествие могущественного врага – мало какая MMO-игра обходится без этих клише.

На первый взгляд космический симулятор Black Prophecy – не исключение. Однако, допустив определенные заимствования, его создатели сумели так замаскировать их под оригинальный сценарий, что получилось даже интересно. Своей притягательностью сюжетная завязка во многом обязана мастерству автора – историю интриг вселенского масштаба придумывает немецкий писатель-фантаст Михаэль Маррак.

БЛАГОРОДНЫЙ СЮЖЕТ

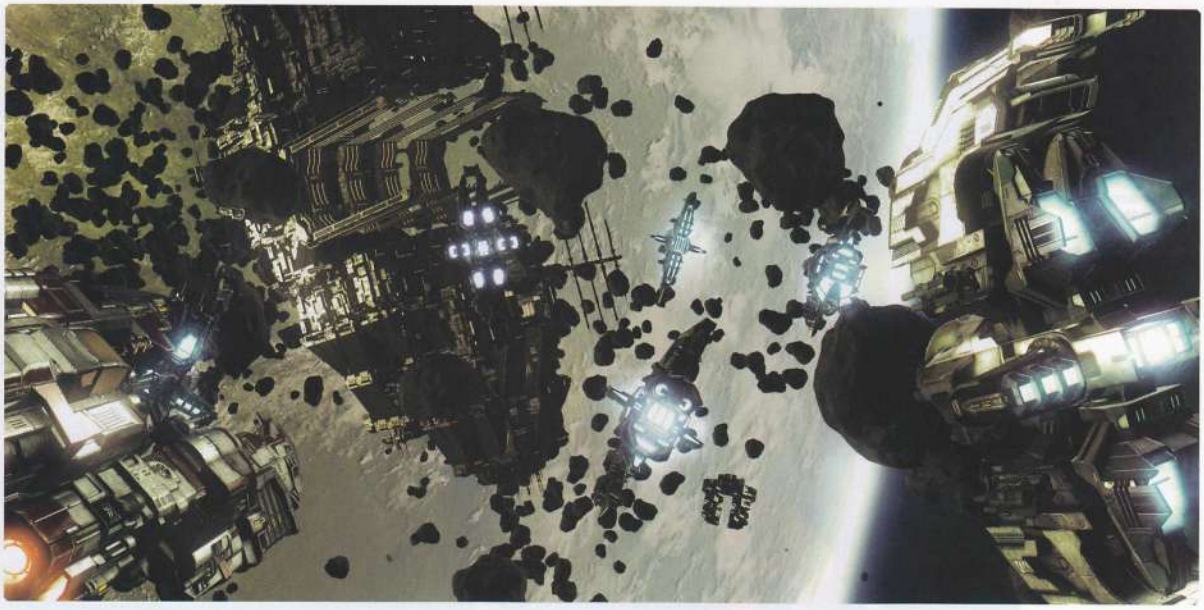
Чтобы вовлечь аудиторию в свое лихо закрученное повествование, он привязал хронологию событий к исторически достоверному прошлому. Первый шаг навстречу тревожному космическому завтра человечество сделало ногами Нила Армстронга в 1969 году во время высадки на Луну. А потом закрутилось...

Высадка на Марс, станция на Марсе, колонии на Марсе, первая колониальная война. Борьба за власть на красной планете не помешала науке двигаться вперед, и вот уже за пределами Солнечной системы найдена подходящая для жизни планета – Сабиадор. Для ее освоения путем биогенетических изменений создается новый вид человека – Генид. Развившись в самостоятельную расу, Гениды устраивают восстание, их изгоняют, а в противовес генетически-измененным людям ученые выводят в свет кибернетически модифицированных Таи.

К 2558 году, когда в дело вступает игрок, обычный «человек разумный» уже

Приборная панель человеческого шаттла.

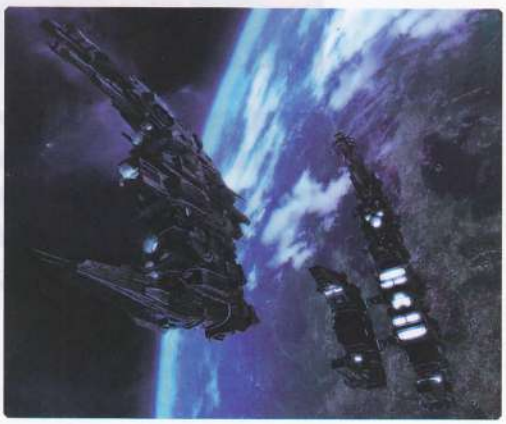
Scan BeMeP24



КОСМИЧЕСКИЕ ПЕЙЗАЖИ НАПОМИНАЮТ КАДРЫ ИЗ ДОРОГИХ ФИЛЬМОВ, А БАТАЛЬНЫЕ СЦЕНЫ СДЕЛАНЫ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ В STAR WARS.

▲ *Звездолетчикам придется часто путешествовать через астероидные пояса.*

▼ *По сюжету, контакт дальних колоний с Землей был потерян на 171 год.*



задвинут на второй план. За место во вселенной борются Гениды и Таи, всем им угрожают таинственные инопланетяне, а андроиды с искусственным интеллектом создают общественные организации, открывают телеканалы и принимают крещение. В сценарии нетрудно проследить аллюзии к сериалу «Звездный крейсер "Галактика"» и провести параллели с некоторыми романами Клиффорда Саймака, но эти сравнения куда благороднее, чем привязки к дешевому фэнтези.

КОСМООПЕРА ОНЛАЙН

За сюжетными хитросплетениями скрывается «универсальный» ММО-проект с элементами ролевой игры и космического симулятора. Примкнув к одной из рас, игрок отправляется покорять галактики. Авторы намереваются охватить самую широкую аудиторию, объединив в Black Prophecy глобальные PvP-сражения (благо, сложные межвидовые отношения дают достаточно поводов для драки) и одиночные сюжетные задания. Последние проходят в закрытых секторах, чтобы пользователи не нарушали уединения друг друга.

Хотя все самое интересное происходит именно в кампании. Объединяясь в кланы, можно устраивать грандиозные войны за стратегически важные космические станции. А главное – кроме небольших одноместных корабликов разработчики готовят величественные звездолеты, для путешествий на которых требуется укомплектованный экипаж: несколько игроков могут слаженно управлять одной махиной.

В лучших традициях жанра все космолеты модифицируются и видоизменяются. Каждое судно состоит из отдельных модулей и, по сути, представляет собой конструктор. Составляя корабли из разных блоков, можно проектировать пусть не совершенно уникальные, но уж точно очень редкие модели.

Делается это не для того, чтобы усложнить игру и придать ей дополнительный вес, а в первую очередь ради разнообразия сражений. Успех в битвах зависит от умений самого игрока и технических характеристик звездолета. И поскольку совершать маневры в космосе нужно быстро, управление обещает быть простым и отзывчивым.

Графика, как вишенка на торте, венчает все вышесказанное. В 2007-м Black Prophecy прочили в самые красивые ММО-игры, и хотя с тех пор прошло три года, проект по-прежнему держит марку. Космические пейзажи напоминают кадры из дорогих фантастических фильмов, а батальные сцены обилием спецэффектов готовы тягаться с боями из нетленных «Звездных войн». И за все это авторы даже не хотят брать абонентскую плату – пока заявлена бизнес-модель Free2Play. До начала онлайновой космооперы остаются считанные месяцы, которые не грех потратить на изучение богатой истории придуманного Михаэлем Мараком мира. ■

▼ *Большими кораблями управляет экипаж из нескольких игроков.*

Орбитальные станции – лакомая добыча для кланов.

Scan BeneP24

Автор:
Дмитрий Карасев

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Magicka
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Arrowhead Game Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-4
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/magicka
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2010 года

MAGICKA: НУ ОЧЕНЬ ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

САМОУЧИТЕЛЬ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ МАГОВ

Малоизвестная за пределами Швеции, у себя на родине Magicka уже успела выиграть приз Swedish Game Awards 2008 как самая перспективная игра года. Разработка нескольких недоучившихся студентов (см. врезку) представляет собой странную смесь Diablo, Left 4 Dead и пособия «Боевая магия для чайников». Возможность на ходу придумывать новые заклинания и в прямом смысле творить магию своими руками – звучит весьма интригующе.

ТРОЕ МАГОВ, НЕ СЧИТАЯ ЧЕТВЕРТОГО

Magicka – наглядный пример того, во что можно превратить Diablo при помощи творческого подхода и тяги к экспериментам. Взять хотя бы сюжет. В общем и целом он повествует об очередном Темном Властелине, который в один далеко не прекрасный день принялся сеять хаос и зло направо и налево. А также о четверке избранных героев, которых мудрые маги из местной академии волшебства снаряжают на защиту добра и справедливости.

Если же заинтересоваться подробностями, то выяснится, что мудрые маги могли бы навести порядок самостоятельно, но очень уж боятся пропустить ужин. Что Темный Властелин – лишь не в меру одаренный ученик из той же академии, исключенный за препирательства с преподавателями. Ну а четверка Избранных – компания нерадивых студентов, для которых спасение мира является последним шансом сдать экзамены и получить допуск в святая святых академии – прославленную на весь мир библиотеку... пардон, столовую.

Жесты, необходимые для активации заклинаний, отображены в углу экрана. Очень удобно.

Помимо прочего, в арсенал ваших магов будет включено 15 особенно убойных заклинаний – например, замедление времени или локальная черная дыра.

Scan BeMeP24

Спасение мира протекает довольно просто – на протяжении 13 уровней вы и ваши товарищи при помощи заклинаний переводите на фарш орды разнообразной нечисти. Никаких сюжетных развилок, открытого игрового мира, дополнительных квестов и прочих элементов, мешающих увлекательному процессу истребления всего живого. Увлекательным, если верить Arrowhead Game Studios, его делает абсолютно уникальная система магии.

УРОКИ ФИЗИКИ В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ

В распоряжении ваших волшебников находится магия различных школ – огня, воды, света и далее по списку. Каждой из них соответствует определенный жест мышкой. Хотите получить огненный шар? Рисуете на экране полукруг. Успеете изобразить два, и получите уже внушительных размеров струю пламени, сжигающую все на своем пути. На каждую из стихий приходится четыре базовых заклятья. За ману можно не беспокоиться, она восстанавливается автоматически. За характеристики героев тоже – волшебники одинаково хорошо владеют всеми школами.

Более того – действуя сообща с товарищами, можно комбинировать эффект заклинаний. Все происходит в строгом соответствии с законами физики. Ветер раздует небольшой костер до размеров настоящей огненной стены, а предварительно облитый водой противник будет воспринимать удары молнией куда болезненней. Вариантов, как утверждают Arrowhead, – множество и даже чуть-чуть больше.

Думаю, нет смысла говорить, что при таком раскладе куда интереснее играть не одному, а в компании трех друзей. Получается такой магический Left 4 Dead – заранее обговариваем командную тактику, прикрываем друг другу спину и стараемся не сжечь вместе с гоблинами кого-то из товарищей. Кстати, сотрудники Arrowhead предупреждают, что «урон своим» отключить будет невозможно – по их мнению, это делает игровой процесс еще более напряженным.

ОДИН ЗА ВСЕХ И ВСЕ НА ОДНОГО

Командное взаимодействие понадобится и при решении разнообразных головоломок, которыми Arrowhead Game Studios обещает разбавлять однообразный процесс истребления чудовищ (здесь опять же потребуется правильное комбинирование определенных заклинаний – правда, примеров задач разработчики не приводят). Еще одним развлечением станет специальный режим, в котором вашей задачей будет как можно дольше продержаться против бесконечной орды монстров. Разработчики также обещают «несколько дополнительных режимов для онлайновой игры», но пока ничего конкретного о них не известно. Впрочем, все это – лишь бонусы, дополнение к основному процессу командного избиения монстров. А последний, несмотря на всю оригинальность, выглядит слишком уж упрощенным: никакого деления на классы, никакого изучения навыков и повышения в уровнях. Единственное, что позволяет Magicka хоть как-то оправдать гордое звание RPG, – магические посохи, которые повышают эффективность волшебства одной школы за счет другой.

Иначе говоря, Magicka аналогична десяткам проектов от других независимых студий – у нее за душой нет ничего, кроме оригинальной идеи. Этого вполне может оказаться достаточно, но слишком уж часто темные лошадки добираются до финиша в таком виде, что лучше бы не добирались вовсе. Остается ждать и надеяться. Если Arrowhead Game Studios повезет, то мы получим уникальный проект, который вкладывает новый смысл в понятие «командная игра». ■

Если вы начнете кидаться огнем рядом с товарищем, использующим холод, – толку от этого будет чуть. Так что старайтесь обговаривать действия заранее.

НЕ ХОЧУ УЧИТЬСЯ, ХОЧУ БЫТЬ РАЗРАБОТЧИКОМ

Будущие основатели Arrowhead Game Studios взялись за создание Magicka в 2007 году, будучи тогда еще студентами одного из шведских технологических ВУЗов. По признанию самих разработчиков, игрой они занимались в ущерб учебе. Впрочем, их жертвы не оказались напрасными – через год Magicka была отмечена премией на главной шведской игровой конференции Swedish Game Awards. Вскоре у проекта появился международный издатель. На радостях молодые люди забросили учебу, создали собственную студию и сейчас посвящают все свое время Magicka.

MAGICKA – НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР ТОГО, ВО ЧТО МОЖНО ПРЕВРАТИТЬ DIABLO ПРИ ПОМОЩИ ТВОРЧЕСКОГО ПОДХОДА И ТЯГИ К ЭКСПЕРИМЕНТАМ.

На вопросы о графике шведы отвечают «скромненько, но со вкусом».

Сражаться сразу на два фронта придется постоянно. В таких ситуациях навыки командной игры будут особенно полезны.

Автор:
Иван Сапров

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Romania
- **ИНТЕРНЕТ:** hawxgame.us.ubi.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 3 сентября 2010 года

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРОАМЕРИКАНСКОЙ ЛЕТНОЙ АРКАДЫ С РУССКИМ В ГЛАВНОЙ РОЛИ

После провала в Ubisoft Romania обещают исправить все свои ошибки и наконец-то сделать летный симулятор мечты, сценаристы издательства, читая книги Тома Клэнси (Tom Clancy) и в сотый раз провозглашая русских оплотом мирового зла, дают депутатам еще один повод ненавидеть западные игры.

При определенных обстоятельствах скриншот можно перепутать с фотографией – настолько впечатляет графика в игре.

Появление русских в продолжении игры от Ubisoft не кажется случайным: благодаря двум относительно молодым президентам тема русско-американских отношений с каждым годом становится все интереснее, а если принять во внимание недавний шпионский скандал, присутствие в игре русских ультранационалистов может обеспечить ей повышенный интерес. Не удивляйтесь: политическая мишура подается с целью настроить вас на нужный лад – интриги и заговоры мирового масштаба станут неотъемлемой частью сюжета грядущего симулятора.

Рассказываем: в недалеком будущем власть в России узурпируют радикально настроенные и ненавидящие половину человечества странные личности, наши соотечественники и обладатели ядерного оружия. Их первым действием в качестве глав государства становится попытка захватить Норвегию (не спрашивайте). Да, самое главное: остановить этих «террористов» под силу только русскому пилоту Дмитрию Сокову и его друзьям, американцу Алексу Хантеру (Alex Hunter) и англичанину Колину Мунро (Colin Munro). Как многие из вас догадались, история поделена на три полноценные кампании, которые вместе складываются в общий сюжет. Кстати, представить, что из всего этого в итоге выйдет, довольно просто, особенно если вспомнить предыдущие игры под маркой «Tom Clancy's». Исключением из правил H.A.W.X. 2 навряд ли станет.

TOP GUN

Разрабатывая Tom Clancy's H.A.W.X. 2, в Ubisoft руководствуются очевидной целью «исправить все ошибки прошлой части и не наделать новых». В первую очередь в сиквеле должна измениться летная модель: появится честная физика и инерция, а управление самолетами приблизится (не более того) к серьезным авиационным симуляторам типа «Ил-2: Штурмовик». В то же время сложность не увеличится: как говорят разработчики, их игра станет массовой, и создается она с расчетом на

Scan BeMeP24

Восторг вызывают и спецэффекты: натуральный дым и красивый взрыв как будто перекочевали из современного кино.

Плохо видно, но внизу, под самолетом, располагается огромная авиабаза: разработчики выполняют свои обещания и тщательно прорисовывают ландшафт.

МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ ИГРОК ЧУВСТВОВАЛ, ЧТО ЗНАЧИТ БЫТЬ ПИЛОТОМ, И ПОНИМАЛ, ПО КАКОЙ ПРИЧИНЕ ВВЯЗЫВАЕТСЯ В ВОЙНУ. ЭДВАРД ДУГЛАС (EDWARD DOUGLAS), ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР ПРОЕКТА

самую широкую аудиторию. Дальше по списку – поведение врагов. В свое время много разговоров вызвал идиотский искусственный интеллект противников. Неприятели легко уничтожались с километрового расстояния и не доставляли никаких проблем вплоть до финальных титров. Если верить разработчикам, в сиквеле такого не повторится, их новые виртуальные пилоты в разы агрессивнее прежних, к тому же они научились нехитрым командным трюкам – например, смогут взять ваш самолет в кольцо и расстрелять. Еще враги научатся мастерски уходить с линии атаки – в общем, кровь подпортят изрядно. Для того чтобы в борьбе с новыми противниками у игрока было больше шансов, разработчики придумали режим прицельной стрельбы. С его помощью нажатием одной кнопки можно передать управление самолетом компьютеру, а самому занять место за пушкой ручного наведения. Количество пораженных целей таким образом увеличится в разы. Кроме того, появится и ручной регулятор скорости: теперь в нужный момент можно внезапно сбавить ход и точно прицелиться – главное, не увлекаться, самолет не может парить в воздухе без движения. Он просто рухнет. Самое главное, что в прошлом останутся бессмысленные миссии в стиле «перестреляй пятьсот самолетов», теперь каждое задание оправдано сюжетом и незначительными обстоятельствами отличается от предыдущего. Помимо классических миссий типа защиты дружественного военного объекта, мы поучаствуем в атаке на вражескую базу, где хранится ядерное оружие. Будут даже скрытые диверсионные операции с использованием режима ночного видения.

КРАСАВЕЦ-АППАРАТ

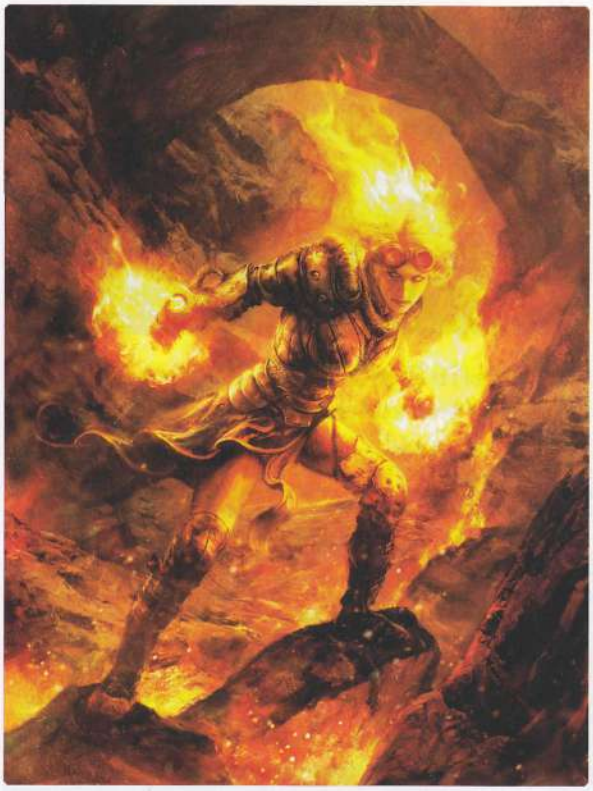
При этом выглядит H.A.W.X. 2 прекрасно. Блестящие самолеты, как у Майкла Бэя (Michael Bay), с соответствующей скоростью осваивают небесные пространства, периодически сбрасывая бомбы на мирный люд и стреляя из пулеметов, а в определенный момент чинно взрываясь. Разработчики обещают существенно доработанный движок, который сможет без проблем прорисовывать не только модели самолетов, но и земной ландшафт. Теперь, прижимаясь к земле, можно разглядеть и однотипные сооружения, как на параде строителей советского периода, и действительно уникальный ландшафт, а может быть, даже местную достопримечательность – например, Кремль. Правда, некоторые миссии будут проходить над поверхностью океана, и там ничего уникального не найти – хотя вполне возможно, что баталии развернутся не только в небе, но и на море. География боев, кстати, обещает быть широкой: Саудовская Аравия, Индийский океан и, конечно же, Россия. К нашей стране разработчики проявляют неподдельный интерес: помимо русского главного героя и русской местности, обещают и русские летательные аппараты.

Напоследок две новости. Первое: миссии теперь будут начинаться с взлетной полосы, а заканчиваться приземлением, при этом во время операций будет происходить дозаправка в воздухе. О реализации не спрашивайте: не видели, не знаем. И второе: в игре будет кооперативный режим с поддержкой до четырех игроков. Так что если даже разработчики не исправят ошибки, допущенной в первой части игры, в H.A.W.X. 2 можно будет просто полетать в компании с товарищем. Лишь бы Москва была. ■

Широкая география сражений отразится и на самолетах. В результате мы окажемся в кабине даже в таких замаскированных экземплярах.

Шум двигателя и кроваво-красный закат – разве не в этом заключается романтика войны?

Автор:
Дмитрий Карасев



▲ *В игре около 30 площадок для выяснения отношений – причем каждая, если верить разработчикам, отличается своими «маленькими хитростями».*

♥ *За дополнительную плату игроки смогут приобретать не только карты, но и новые кампании, а также некие «специальные настройки профиля».*

MAGIC: THE GATHERING – TACTICS

КОЛЛЕКЦИОННО-ПОШАГОВО-ОНЛАЙНОВАЯ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Online Entertainment; Wizards of the Coast
- **ИНТЕРНЕТ:** www.magicthegatheringtactics.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2010 года

Все удачные игры по мотивам Magic: The Gathering являются интерактивными переложениями оригинала. А те, которые не являются (Battlegrounds, к примеру), – соответственно, неудачные. Tactics станет новой попыткой переломить неприятную для Wizards of the Coast традицию. Представьте себе смесь BattleForge и сражений из Heroes of Might and Magic 5, которую готовят люди, работавшие над EverQuest и Planetside. Звучит интригующе, правда?

БОЕВЫЕ НОСОРОГИ СНОВА В ДЕЛЕ

Анонсированная в конце прошлого года и показанная «лицом» на минувшей E3, Tactics интригует хотя бы своей «нестандартностью». Пошаговые ММО-стратегии нам видеть уже доводилось. Игры, основанные на коллекционировании чего-либо, – тоже. А вот чтобы вместе, да еще от Sony Online Entertainment, да еще и по мотивам легендарной Magic: The Gathering...

Для тех, кто со знаменитой карточной игрой знаком только понаслышке, поясним: в Magic: The Gathering вы исполняете роль волшебников, которые черпают силу из окружающих стихий, чтобы затем в бою с другими магами призывать им на голову гром, молнии и существ различной степени зубастости. Игроки по очереди разыгрывают карты из своих колод, стараясь нанести максимальный урон друг другу. Выбор средств разрушения велик, а их специфика привязана к профессиональной ориентации мага – черные колдуны делают ставку на нежить и всевозможные проклятия, адепты природы предпочитают вызывать всякую живность вроде боевых носорогов, и далее по списку.

Впрочем, никто не запрещает совместить в своем арсенале хоть все пять доступных стихий. Главная «фишка» Magic: The Gathering как раз и заключается в том, что для победы необходимо

▶ *Помимо онлайновых дуэлей как таковых, в игре будут различные турниры, которые разработчики обещают проводить на регулярной основе.*

Scan BeMeP24

собрать сбалансированный набор карт, в котором отдельные бойцы и заклинания будут дополнять друг друга.

НА КЛЕТОЧНОМ УРОВНЕ

Как эта игровая механика будет адаптирована для пошаговой стратегии – пока в точности неизвестно. Известно лишь, что в Tactics сражения построены по принципу Heroes of Might and Magic, Disciples и иже с ними: поле боя разлиновано на клетки, бойцы делают свои ходы в порядке очереди, а игроки стараются повлиять на развитие событий при помощи различных заклинаний. Правда, чтобы пустить в ход огненный шар или боевого мастодонта, нужно перед боем добавить соответствующую «карту» в свою «колоду». Герой первого уровня обладает лишь десятью слотами под заклинания (пять для существ, пять для магии). Повысить его грузоподъемность можно, побеждая других волшебников – например, в сюжетной кампании.

Впрочем, сингл в Tactics предназначен исключительно для введения игроков в курс дела. Основное веселье – в онлайновых поединках с другими магами. Пока что официально анонсированы лишь дуэли один на один, хотя в перспективе нам обещают целый набор разнообразных режимов – в том числе возможность сойтись в одном бою сразу восьми игрокам. Подробная статистика и разнообразные рейтинги на ее основе прилагаются.

Клиент игры будет бесплатным, а вот за дополнительные карты придется выкладывать реальные деньги. Анонсированная цена – примерно три доллара за набор из 15 заклинаний. Лишними можно будет обмениваться с другими игрокам. К релизу в игре будет порядка 200 карт, и если все пойдет хорошо, то их число будет регулярно увеличиваться.

ОБРЕЧЕННАЯ НА УСПЕХ?

А так ли велика вероятность, что все пойдет хорошо? В конце концов, сейчас в онлайне идет нешуточная борьба за место под солнцем, и любой проект могут затоптать, даже не заметив. Тем более что на поддержку фанатов настольной Magic: The Gathering игре рассчитывать как раз-таки не приходится: они в финансовом плане вряд ли потянут одновременно и «карточный», и «виртуальный» варианты своего хобби. Свою аудиторию Tactics придется завоевывать самостоятельно.

С другой стороны, уже сейчас чувствуется, что разработчики взялись за дело серьезно. Достаточно оценить хотя бы визуальную составляющую игры: скриншоты радуют яркой палитрой и хорошо прорисованными фигурами бойцов, ролики – качественной анимацией тех же самых бойцов и спецэффектами, сопровождающими запуск молний и файерболов.

Так почему бы Tactics и не добиться популярности? Стратегии, построенные на коллекционировании, вполне могут быть успешными – доказано BattleForge. Новый проект Sony Online Entertainment и Wizards of the Coast пока что выглядит не менее многообещающе. Главное – чтобы разработчики смогли удачно перенести правила настольной игры в реалии пошаговой стратегии. ■

Поклонники Magic: The Gathering смогут в «формате 3D» взглянуть на бойцов, которых привыкли видеть как плоские рисунки на картоне.

ЭТО САМАЯ СЛОЖНАЯ, САМАЯ УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ И САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ В МИРЕ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА, КОТОРАЯ ПРЕВРАТИЛАСЬ В ТРЕХМЕРНУЮ СТРАТЕГИЮ.

ИЗ ПРЕЗЕНТАЦИИ MTG – TACTICS НА E3

ХИТРОСПЛЕТЕНИЯ СЮЖЕТА

Wizards of the Coast обещает, что Tactics станет полноценной частью Доминии – игровой вселенной Magic: The Gathering. Последняя была описана в паре десятков толстых романов, пересказать которые в нескольких предложениях не представляется возможным. Вкратце текущая ситуация выглядит так: Доминия состоит из множества миров-планов, которые между собой практически не взаимодействуют. Зато активно взаимодействуют маги-мироходцы (planeswalkers), путешествующие от измерения к измерению и устраивающие поединки друг с другом. Зачем? Точного ответа на этот вопрос Wizards of the Coast не дает – очевидно, исключительно из спортивного интереса. Да и так ли это важно, в конце концов?

Автор:
Игорь Ерышев

ТРОН: ЭВОЛЮЦИЯ

РЕАЛЬНАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Tron: Evolution
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Propaganda Games
- **ИНТЕРНЕТ:** disney.go.com/tron
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1 ноября 2010

У большинства людей слово Disney ассоциируется с американскими мультфильмами, в крайнем случае – с семейным кино. Однако геймеры знают, что ещё с 1988 года компания, основанная Уолтом Диснеем, занимается и интерактивными развлечениями.

За 22 года своей жизни Disney Interactive Studios издала порядка 14 игр про Микки Мауса и лишь одну про загадочный мир фильма «Трон». Propaganda Games взялась устранить досадную прореху с помощью «Трон: Эволюция», приквела к выходящей в этом году картине «Трон: Наследие».

Действие «Эволюции» будет происходить между событиями первой ленты (1982) и второй, ещё не вышедшей (2010). Виртуальная реальность, в которую когда-то попал Кевин Флинн, «заболела». Подхватила вирус. Не в силах справиться с напастью, он создает особую программу Анон (сокращенно от «Аноним»), чтобы та нашла угрозу и избавилась от неё.

По обещаниям разработчиков, сюжет «Трон: Эволюции» добавит деталей во вселенную сериала. Хотя играть придется за персонажа глубоко второстепенного в мифологии франшизы, на экране то и дело будут мелькать именитые герои вроде того же Кевина или новенькой программы по имени Кворра (Quorra). Ее, кстати, что в игре, что в «Наследии», сыграет Оливия Уайлд (Olivia Wilde), звезда шоу «Доктор Хаус». Безвестность протагониста не случайна. Авторы хотят, чтобы игрок ассоциировал себя с Анонимом, фактически стал им (отсюда такое интересное имя). Поэтому дизайн модели простой, лица в прямом смысле нет, а предыстория исчерпывается фразой «появился из воздуха по желанию Флинна».

Зато у Анона есть световой диск (Light Disk). Оружие на все случаи жизни, работающее на больших и малых дистанциях, будет с ним всю игру. Диск – это удобное подспорье в многочисленных боях с вредоносными и просто опасными программами. Кидать его можно в любом направлении, в любого врага, вот только бездумное использование прибора ни к чему не приведет. Разработчики утверждают, что для выживания необходимо двигаться, причем быстро. Боевая система «Эволюции» основана на капоэйре, бразильском боевом искусстве, напоминающем танец. Стоять на месте и долбить на одну кнопку в надежде на победу не получится – враги тоже «знают кунг-фу» и спуску не дадут. Красивые удары и комбо щедро вознаграждаются очками опыта, которые можно потратить на улучшение различных умений – или на апгрейды, если выражаться на языке «Трона». В распоряжении подопечного с каждым новым уровнем опыта будут появляться разные гаджеты вроде гранат.

Драться придется достаточно много, но и adventure-элементы в «Эволюции» присутствуют – в виде популярного нынче паркура. Аноним умеет бегать по

Оливия Уайлд, она же Кворра. Узнаете?

Scan BeMeP24

Противники очень удобно окрашены в оранжевый или красный цвет. С Анноном их не спутаешь.

стенам и высоко и далеко прыгать с помощью своеобразных трамплинов – используется это и в мирное время, и в ходе потасовок, когда требуется убежать от толпы.

Третий элемент игры – гонки на светоциклах (Light Cicle). Как любой уважающий себя житель виртуальной реальности (по версии киносериала), Анон имеет в распоряжении «байк» и пользуется им от случая к случаю. Будут соревновательные этапы в стиле первого «Трона» (где соперники воюют на арене) и заезды в стиле Call of Duty, когда что-то падает, взрывается, а герой едет и едет вперед по дороге.

Интересно, что в игре также дебютирует светотанк. Разработчики уверяют, что его мы не увидим даже в будущей ленте «Трон: Наследие».

Propaganda Games возлагает определенные надежды и на мультиплеер, который «будет сделан в стиле оригинальной картины». Несколько режимов игры, набор разномастных карт – но не это самое интересное. В «Эволюции» между сюжетной кампанией и онлайном будет связь. Вспомните Street Fighter IV, где во время прохождения аркадного режима с включенной службой Games for Windows LIVE можно было получить приглашение на драку с каким-нибудь бойцом из Интернета. Такую же идею пытаются реализовать и авторы нового «Трона». Онлайновые сражения будут включаться по ходу сюжета, так что игроки смогут повоевать с живыми противниками «не отходя от кассы». Это не только удобно и весело, но ещё и полезно, ибо все накопленные очки опыта перейдут в сценарную часть «Эволюции». Все это, конечно, хорошо, только игра «вживую» (не на словах) смотрится странно. Отличный визуальный стиль соседствует с запаздывающей анимацией и грубой проработкой лиц персонажей (ту же Оливию Уайлд можно и не узнать). Паркур-элементы кажутся весьма простенькими, а потасовки – слишком суматошными. Обещания про «замечательный мультиплеер» не подкрепляются роликами с его демонстрацией. Неплохо смотрятся лишь эпизоды на светоцикле и CG-трейлеры – что как-то маловато для такой амбициозной затеи, как продолжение того самого «Трона». Все-таки мир Кевина Флинна – благодатная почва для создания экшна и, к тому же, известный бренд. А приключения Анона в мире чудес элекТРОНики пока что выглядят в лучшем случае неплохо. ■

ЕСЛИ ПРИНЯТЬ «ТРОН» ЗА ТРИЛОГИЮ, ТО «ЭВОЛЮЦИЯ» БУДЕТ КАК «ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР» В «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ».

ДАРРЕН ХЕДЖЕС (DARREN HEDGES), PROPAGANDA GAMES

Road Rash в декорациях «Трона»? Так точно. Вместо увесистой дубинки – световой диск.

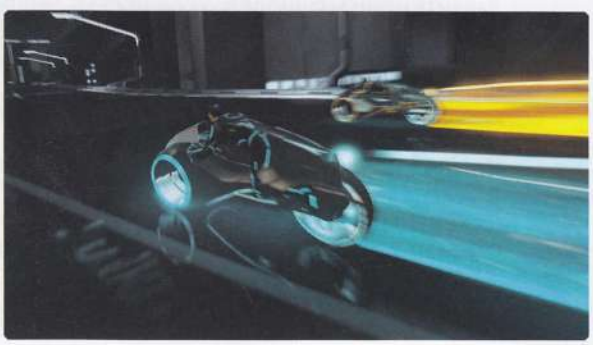
Светоциклы оставляют за собой след – как в фильме 1982 года!

ЖИЗНЬ ДО «ЭВОЛЮЦИИ»

История мира, в котором живут одни лишь программы, началась в 1982 году, когда Walt Disney Pictures выпустила на экраны амбициозный проект «Трон». Стандартная история, местами цитирующая «Янки при дворе короля Артура», оказалась лишь поводом продемонстрировать мастерство создания компьютерной анимации. В то время подобные вещи казались невообразимыми, поэтому неудивительно, что немалый бюджет в 17 миллионов долларов окупился уже в США, а сама лента вошла в историю.

За кинокартиной последовали игры – Tron, Tron: Deadly Discs, Tron: Solar Sailer, Adventures of Tron – и все это в том же 1982 году. Однако самое известное (пока что) интерактивное переложение приключений Кевина Флинна вышло в 2003 году. Tron 2.0 разработала компания Monolith Productions, известная своими FPS-сериалами Blood и No One Lives Forever. Сюжет боевика продолжал историю, рассказанную в первом фильме, но в центре повествования был сын не Флинна (он будет в киносиквеле), а Алана Бредли, другого персонажа первого «Трона». После этого франшизу забросили на 7 лет. Интересно, вспомнят ли герои Legacy о событиях Tron 2.0?

Камера любит такие углы съемки. Видать, чтобы в глаза бросались слабые текстуры колес «болида».



Scan BeMeP24

Автор:
Анатолий Сонин

ВРЕМЯ УБИВАТЬ

ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ СЕРИАЛА ASSASSIN'S CREED

ДАВАЙТЕ НАЧНЕМ С ЧИСЛА 8000000. ВОСЕМЬ МИЛЛИОНОВ КОПИЙ – ЭТО КАК МИНИМУМ. И ТОЛЬКО У ПЕРВОЙ ИГРЫ, У ВТОРОЙ ЕЩЕ СТОЛЬКО ЖЕ. ДВА ВЫПУСКА ASSASSIN'S CREED ПО СУММАРНЫМ ПРОДАЖАМ ПОЧТИ ОБХОДЯТ GTA IV – А ВЕДЬ ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ПОЛУЧАЛА ВО МНОГИХ ЖУРНАЛАХ СЕМЕРКИ! ЧТОБЫ ОБЪЯСНИТЬ ТАКИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ, ДОСТАТОЧНО ВЗГЛЯНУТЬ НА КОМАНДУ РАЗРАБОТЧИКОВ. ПАТРИС ДЕСИЛЕ И ЕГО КОМАНДА ЗНАКОМЫ НАМ ПО «ПЕСКАМ ВРЕМЕНИ» (THE SANDS OF TIME) – БЕЗУСЛОВНО, ЛУЧШЕЙ ТРЕХМЕРНОЙ ИГРЕ ПРО ПРИНЦА ПЕРСИИ И ВООБЩЕ ОДНОМУ ИЗ ВАЖНЕЙШИХ ЭКШНОВ НУЛЕВЫХ. НЕ УДИВИТЕЛЬНО, ЧТО И В НАСТУПИВШЕМ ДЕСЯТИЛЕТИИ КОМАНДА ЗАДАЕТ ТРЕНДЫ, – ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ, СКОЛЬКО СЕЙЧАС РАЗРАБОТЧИКОВ ПЫТАЮТСЯ ВОРОВАТЬ ТЕХНИКИ У АЛЬТАИРА. ДАЖЕ В КАКОМ-НИБУДЬ THE SABOTEUR МОЖНО КАРАБКАТЬСЯ ПО ДОМАМ И ПРЫГАТЬ ПО КРЫШАМ. С ДЕБЮТА ASSASSIN'S CREED НЕ ПРОШЛО И ПЯТИ ЛЕТ, А ЛИНЕЙКА РАСЦВЕЛА В САМЫХ РАЗНЫХ ЖАНРАХ И ФОРМАХ: СЕМЬ ИГР, КОМИКСЫ, КНИГА, КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ, ФИГУРКИ, ОТЛИЧНЫЕ САУНДТРЕКИ И ГЕНИАЛЬНЫЕ АРТБУКИ – UBISOFT ДЕЛАЕТ ДЕНЬГИ, НО ОБИЖАТЬСЯ НА НИХ НЕТ НИКАКИХ СИЛ: ЭТОТ СЕРИАЛ НЕ СОБИРАЕТСЯ НАМ НАДОЕДАТЬ.

ASSASSIN'S CREED 1

Assassin's Creed родился в 2004-м году – Десиле и его команда тогда только выпустили «Пески времени», а начальство уже поставило задачу наполеоновских масштабов: сделать проект, который перевернет вверх дном игрорынок «нового поколения». Одна проблема: это самое «новое поколение» еще не стартовало, Xbox 360 и PlayStation 3 демонстрировали только на игровых выставках. Вот так сериал и начали – с карандашом в руке и головой в облаках. Тему для предполагаемого суперхита нашел сам Десиле: он прочел книгу о «хашшашинах» (то есть, ассасинах), вдохновился, вдохновил всех вокруг и перевел разработку на следующую стадию.

Почему «хашшашинов» отправили именно на Святую землю и именно в Средневековье? Почему бы и нет! «Мы давно хотели сделать реалистичную игру про рыцарей», – комментирует Кори Мэй, сценарист линейки. Сеттинг и герои были выбраны, но Десиле этого показалось мало – он поставил цель создать «органичный геймплей»: объяснить в сюжете каждую игровую механику, каждое сохранение, каждую загрузку после смерти. «Для этого нужно было, чтобы герой путешествовал во времени, но вводить в игру буквально машину времени не хотелось», – говорит Десиле. Ведь машины времени – это совсем не реалистично, да и вообще восьмидесятые давно закончились. Мы с вами уже знаем, как авторы вышли из положения: они создали «Анимус», агрегат, который дает нашему современнику Десмонду погружаться в воспоминания предков. А если предок умирает, вы просто загружаете более раннее воспоминание, не покидая при этом мира игры. С того момента, как пользователь кликает на иконку Assassin's Creed, все, что происходит на экране, может быть строго объяснено сюжетом – это и есть «органичный геймплей». Он следует не законам игр, а законам логики. Отсюда и странная схема управления, которая так плохо переносится на PC, – она просто-напросто создана для человека, вооруженного лишь здравым смыслом, а не десятилетним опытом геймера. И это только одна из тех деталей, которые делают Assassin's Creed игрой настолько цельной и элегантной.

Но все это относится скорее к сюжету, а вот геймплей вырос из других идей. Еще до выбора темы Десиле решил, что в игре должны быть две вещи: интерактивные толпы людей и открытые локации – словом, все то, чего команда не могла реализовать в своем прошлом проекте, «Песках времени». Десиле в первые годы работы так увлекся идеей большого мира, что даже начал сравнивать игру со спортивным симулятором: ведь в Assassin's Creed точно так же можно прийти к цели тысячью разными способами, итог определяется только навыками самого геймера, а «матчи» никогда не повторяются. Позже он пересмотрел свои взгляды и выдумал другой занятный термин: при описании локаций он перешел со слова sandbox («песочница») на flowerbox («коробка с цветами») – потому что уровни хоть и большие, но не пустынные, в них масса внимания отводится сюжетным строениям, историческим улицам и памятникам архитектуры. Куда ни глянь – всюду сценарий оставил свой след.

Из-за своих амбиций (а также из-за отсутствия опыта работы с новыми консолями) авторы сначала анонсировали игру как PS3-эксклюзив: они попросту не были уверены, что другие платформы ее потянут. Как позже пояснил Де-

Патрис и Джейд. Не будем их сравнивать – оба хорошие разработчики.

ИГРА, КОТОРАЯ ЗАДЕРЖАЛА SPLINTER CELL: CONVICTION

С последним Splinter Cell случилась странная история: все мы знаем, что изначально Сэма хотели заставить прятаться в толпах людей и вступать в ближние бои. Но после выхода Assassin's Creed эта версия Conviction почему-то исчезла с глаз публики, ее больше нигде не показывали, а всплыл проект совсем в другом виде. Неужели Альтаир так нагло заставил Фишера подвинуться? Но ведь обе игры разрабатываются в Ubisoft, они не должны были конкурировать между собой. Эту тайну не могут разгадать даже авторы Assassin's Creed – они сами не знали, что в Conviction собирались использовать такие же механики и даже не обменивались со своими коллегами опытом. Создается впечатление, что одни и те же идеи родились в разных головах совершенно независимо.

Многие не обратили на это внимания, но при переходе от первой игры ко второй графический движок значительно доработали.

Я ДОБАВИЛ В ИГРУ ФЛАГИ ТОЛЬКО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПОКАЗАТЬ ГЕЙМЕРАМ, ЧТО ИНОГДА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ – ПУСТАЯ ТРАТА ВРЕМЕНИ. ДА, Я РАЗБРОСАЛ 420 ФЛАГОВ, КОТОРЫЕ НИКОМУ НЕ НУЖНЫ. НО Я СДЕЛАЛ ЭТО СПЕЦИАЛЬНО.

ПАТРИС ДЕСИЛЕ

силе, главным ограничением был объем места на носителе – Blu-ray PS3 намного больше, чем двухслойный DVD Xbox 360 и PC. Слава богу, обошлось без эксклюзивности: игра стартовала на всех платформах. Причем команда рассредоточилась следующим образом: на Xbox 360 работали 120 человек, а на PS3 и PC – всего по 15. Как мы знаем, на качестве PC-версии это не отразилось. А вот на времени ее выхода – очень даже. «А как же Джейд Реймонд?» – спросит эрудированный читатель. Здесь надо понимать одну важную вещь. Джейд – продюсер и «лицо» Assassin's Creed. На ней лежала скорее организаторская работа, а вот разработкой руководил именно Патрис Десиле, которого многие незаслуженно забывают. Джейд не трудилась над «Принцами», в команду она пришла только тогда, когда уже придумали концепцию Assassin's Creed, через несколько месяцев после начала работ. Это, впрочем, нисколько не преуменьшает ее реальных заслуг: Десиле хвалит Джейд Реймонд и говорит, что она сыграла важную роль в разработке. Хотя и ругает немного: она, мол, кормит журналистов «цитатами из пресс-релизов», в то время как он говорит все как есть – и это действительно так, Десиле в карман за словом не лезет. Он даже о недостатках своей игры готов говорить часами – а после прохладного приема критиками первой части такие рассказы многим были нужны. Так вот, главная проблема игры, как говорит Десиле, – однообразие. «Было ошибкой сразу очерчивать всю структуру кампании и до самого конца не менять динамику игры. Когда люди понимали, что надо делать, они просто повторяли действия до самого финала, не пытаясь экспериментировать».

Сверху-вниз: дома в богатых, обычных и бедных районах Дамаска. На первый взгляд примерно одинаковые, если честно.

Интерактивные толпы изначально считались одной из главных особенностей Assassin's Creed. А вот в финальной игре механика оказалась не такой уж и важной.

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES

2008 – Nintendo DS
2009 – iPhone
Разработчик: Gameloft

Хронологически первая игра в сериале, приквел к оригинальному Assassin's Creed. Альтаира тут отправляют на поиски священной чаши, артефакта, способного, по легенде, объединить народ. Герой узнает, что «чаша» – на самом деле девушка по имени Адха, которую непременно надо спасти от тамплиеров. К сожалению, не все идет по плану – в финале злодеи увозят девушку, а позже Альтаир находит лишь ее мертвое тело (это упоминается в кодексе Assassin's Creed 2). Роль Адхи в глобальном сюжете до сих пор остается неясной. В игре вновь показывается Святая земля, но ее тут не узнать: графика хоть и трехмерная, но очень упрощенная, а локации похожи скорее на уровни платформера, чем на места из реального города. Да и играется Altair's Chronicles как платформер: вы бежите слева направо, прыгаете по крышам, стараетесь не попадаться в ловушки и периодически рубите тамплиеров простыми комбо. Средняя оценка игры на Западе – 6 баллов из 10.

БУКВЫ И КАРТИНКИ

Assassin's Creed популярен и в бумажном формате. Во Франции, например, по игре выходит графическая новелла, пересказывающая события сериала. Сейчас в ней лишь один том, но работа продолжается. Меж тем американцы совсем недавно анонсировали свою линейку комиксов: она будет посвященная ассасинам… из СССР! События будут вращаться вокруг падения тунгусского метеорита.

Линейка Assassin's Creed охватывает и более серьезные литературные формы: так, в 2009 году вышел роман Renaissance, следующий сюжетной канве второй игры. Он, кстати, до сих пор в продаже – через интернет-магазины можно заказать английскую версию рублей за 500.

Но самыми качественными книгами по мотивам Assassin's Creed стали артбуки, коллекции рисунков. Артбуки есть уже и по первой, и по второй игре, а сейчас готовится новый сборник иллюстраций, в котором добавят любопытный раздел «карт-бланш»: там будут публиковать изображения вымышленных ассасинов из самых разных эпох – рисунки эти присылают в Ubisoft художники-фрилансеры со всего мира. Именно в виде иллюстрации к разделу «карт-бланш» и появилась знаменитая теперь картинка с египетским ассасином, которую многие приняли за арт для третьей игры.

Scan BeneP24

ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES

2009 – PSP

Разработчики: Ubisoft Montreal и Griptonite Games

Продолжение первого Assassin's Creed. Через месяц после окончания прошлой истории Альтаир отправляется на Кипр, чтобы добить последних тамплиеров и раскрыть тайны артефакта «фрагмент Эдема». Большое внимание в игре отводится Марии – той самой, от которой через несколько лет у Альтаира рождаются дети.

В отличие от авторов Altair's Chronicles создатели Bloodlines попытались быть верными геймплею сериала: здесь есть большие открытые города, а исследовать их можно так же, как и в старших выпусках Assassin's Creed. Но это только на бумаге кажется хорошей идеей. В реальности PSP не справляется с масштабными локациями, графика из-за этого оказывается примитивной, архитектура – скучной и однообразной. К тому же исчезла гениальная анимация Альтаира: карабкается по зданиям он теперь совершенно неуклюже. Наконец, управление вышло ужасным, как это часто бывает на PSP. Иными словами, хотя основы геймплея остались неизменными, все плюсы оригинального сериала сведены на нет.

Средняя оценка игры на Западе – 6 баллов из 10.

ASSASSIN'S CREED 2

Если первая часть была экспериментом, рывком на тогда еще загадочный рынок игр «нового поколения», то вторая – спокойный, ровный блокбастер. Геймплей работает, идея игрокам нравится, нужно лишь исправить недочеты и пожинать плоды. Ну и сеттинг сменить. Почему именно на Италию? Пресс-релизы готовы дать вам сто причин, но есть и сто первая: Десиле в детстве провел год в Италии, он с радостью вернулся к знакомым местам.

Пора упомянуть еще одну идею-фикс Патриса Десиле: игры он считает этакими машинами времени, способными перенести современных людей в другие эпохи. Эта концепция особо сильно повлияла на дизайн второй части Assassin's Creed. Стоит сказать хотя бы, что сценарист Кори Мэй целый год изучал выбранный период и его обитателей, затем он лично ездил в Венецию, Флоренцию и Рим, а в итоге свои тексты еще и сверял с итальянским отделом локализации Ubisoft. Вот так и рождаются сюжеты без сучка и задоринки, к которым даже историкам сложно подкопаться. Сеттинг всегда накладывал на сценаристов массу ограничений: например, в Assassin's Creed нельзя убивать исторических персонажей, которые в реальности умерли в другой год, нельзя показать и смерть главного героя, потому что эту информацию не передать через ДНК – ведь в наследнике остаются воспоминания только о тех событиях, которые происходили до его зачатия. Масштабы проекта выросли, и хотя теперь над ним работало вдвое больше людей, времени все равно не хватало. Чтобы уложиться в график, кое-что из игры пришлось выкинуть: например, возможность переигрывать миссии и два финальных эпизода, которые на консолях затем появились в виде скачиваемого дополнения, а на PC были включены изначально. Есть также хитрая теория, что и Рим в игру тоже планировали добавить, но потом решили оставить его до следующего выпуска. «А как же Джэйд Рэймонд?» – спросит все тот же пытливый читатель. С Джэйд Рэймонд все хорошо, волноваться не стоит. Она хоть и исчезла с экранов и перестала так активно давать интервью, но над сиквелом тоже трудилась, в роли исполнительного продюсера. А с июля 2009-го Джейд – управляющий директор Ubisoft Toronto.

А вот Патрис Десиле, к огорчению геймеров, из сериала недавно ушел – возможно, и из индустрии вовсе. Уже расползлись слухи о том, что он переметнулся к издательству THQ, но пока это ничем не подтверждается. Патрис – семейный человек, у него маленькая дочка, поэтому несложно представить, что он действительно захотел отойти от дел и отдохнуть. Что ж, нам останется хотя бы Brotherhood – последняя игра сериала, приготовленная Десиле.

Летающая машина Леонардо, о которой после анонса так много говорили, в самой игре появлялась минут на 10. Разочарование года.

ASSASSIN'S CREED 2: DISCOVERY

2009 – Nintendo DS
2009 – iPhone
Разработчик: Griptonite Games

На данный момент, самая приличная портативная часть сериала – лучшая из худших, иными словами. Это не сиквел и не приквел Assassin's Creed 2, события Discovery развиваются между эпизодам The Battle of Forli и Bonfire of the Vanities. Эцио тут отправляется в Испанию, чтобы вызволить товарищей-ассасинов из западни тамплиеров. Ничего сюжетно важного не происходит, просто сторонняя история.

Как и Altair's Chronicles, Discovery – платформер. В этот раз в геймплее отошли еще дальше от канонов сериала, но это пошло, скорее, на пользу: получилось простенькое, но занятное развлечение. Средняя оценка на Западе – 7 баллов из 10.

ГЛАС БУДУЩЕГО

Неофициальный хит-парад лучших эпох для Assassin's Creed 3:

1) Япония в период Эдо
2) Россия времен Петра I
3) Карибское море в эпоху пиратства
4) Древний Египет
5) Научный городок на Луне, где потомок Десмонда через «Анимус» управляет предком в 2012 году

ASSASSIN'S CREED: LOST LEGACY

Nintendo 3DS

Новый портативный выпуск сериала, анонсированный на E3 2010, – игра выйдет на консоли 3DS, которая поддерживает стереоскопическое 3D и выдает картинку уровня PlayStation 2. Пока о проекте ничего не известно, раскрыта лишь сюжетная завязка: Эцио едет в замок, где ассасины обитали во времена Альтаира, чтобы узнать больше о прошлом ордена.

УБИЙЦЫ В ТВИТТЕРЕ

Незадолго до релиза Assassin's Creed 2 в твиттере стартовала социальная игра под названием Twitter Assassination Experience. Пользователи должны были «убивать» друг друга, отсылая в сообщениях команды вроде «ударить», «контратаковать» и «убежать». Самые активные игроки переходили драться на специальный сайт, где сообщения такие приходили раз в несколько минут, а не часов. За успешные убийства геймеры получали очки, которые затем обменивались на новое оружие и технику.

В ПЕРВЫЙ ASSASSIN'S CREED ИГРАЛО ОКОЛО 35 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК. ЭТО ПОЧТИ ПОЛОВИНА ВЗРОСЛОГО НАСЕЛЕНИЯ РОССИИ.

Scan BeMeP24

ИГРЫ И РЕАЛЬНОСТЬ

Достопримечательности

Базилика Санта-Кроче

Палаццо Питти

Палаццо Веккьо

Коридор Вазари

Личности

Леонардо да Винчи (1452-1519)

Катерина Сфорца (1463-1509), графиня

Лоренцо ди Пьеро де Медичи «Великолепный» (1449-1492), фактический правитель Флорентийской республики в эпоху Возрождения

Родриго Борджиа (1431-1503), папа римский Александр VI

Двойной спрятанный клинок – пожалуй, самое бессмысленное нововведение Assassin's Creed 2.

Команда сделала все, чтобы их новую игру никто не мог упрекнуть в однообразии.

В сиквеле впервые начали менять время суток – раньше вся игра проходила днем.

Scan BeMeP24

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

О мультиплеере Brotherhood мы рассказывали в прошлом номере – он, если коротко, действительно работает, и работает очень неплохо. В режиме Wanted, где игроки ищут друг друга на небольшом участке города в надежде всадить сопернику-геймеру нож под ребро, драться было интересно – вот только особой глубины и сложности пока не чувствовалось. Хотя другие типы боев пока не раскрыты, так что еще ждем хороших вестей.

Но Brotherhood – это ведь не только разрекламированный мультиплеер, но и продолжение истории Эцио: кампания растянется на 15 часов и сведет героя с новым противником – герцогом Чезаре Борджиа, сыном главного злодея второй игры и просто яркой исторической личностью. Кстати, исторически Борджиа умер в 1507 году, игра же начинается в 1503 – можете сами прикинуть, как будет развиваться сюжет.

Двигать Эцио снова станет месть – Борджиа осаждает виллу Аудиторе, убивает дядюшку Марио и уходит с «яблоком Эдема». Мы отправляемся за ним в Рим, где не только ищем артефакт, но и восстанавливаем потихоньку обветшалый город, запущенный коррумпированными тамплиерами. Чтобы улучшить жизнь римлян, потребуется не только вкладывать деньги в реновацию зданий, но и отхватывать территорию у семейства Борджиа. Только когда власть злодеев в регионе ослабнет, вы можете начинать свои реформы. А благодарный народ готов и помочь – именно из горожан вы будете набирать себе партию ассасинов-помощников. В распоряжении Эцио окажется более десятка бойцов, каждый из которых растет и развивается по мере выполнения заданий. Игровой мир ограничен лишь одним городом, но подопечных вы сможете отправлять на миссии даже заграницу – например, в Париж. Такие командировки, правда, не всегда хорошо заканчиваются: если агент проваливает задание, он погибает, и приходится искать ему замену. А того бойца, который успешно выполнил цепочки поручений и стал ровней Эцио, вы можете назначить личным помощником – стоит только нажать одну кнопку, как он придет к вам на подмогу. Рим будет самым большим городом в сериале, планируются пять районов и кое-какие окрестности, где можно вдоволь поскакать на лошади. Хотя седлать коня, вообще говоря, разрешают теперь везде, даже на переполненной людьми площади. Надеемся, что и управление скакунам подкрутят – иначе секции городской верховой езды превратятся в сущий кошмар.

Но это Assassin's Creed, а не экономический симулятор и тем более не менеджер по уходу за лошадьми. Придется и карать злодеев лично, благо орудия Эцио освоит новые, приемы получит оригинальные – например, сможет мгновенно подтягиваться на веревочных кранах к крышам зданий, научится стрелять из пушек и метать во врагов секиры. Впрочем, как мы уже знаем по второй игре, большая часть этих приемов наверняка окажется никому не нужной. Но пока с сюжетом и сеттингом все в порядке. И кто знает, может быть, это последняя игра Десиле. Хотя бы из уважения к мэтру придется пройти ее до конца.

ВИНСЕНТ ПОНБРИАН (VINCENT PONTBRIAND), ПРОДЮСЕР BROTHERHOOD

? Расскажите о команде, которая работает над новой игрой.

Команда Brotherhood составлена по большей части из ветеранов, трудившихся над двумя предыдущими выпусками сериала. У многих из них по пять и более лет опыта работы с линейкой. Некоторые перешли к нам от Prince of Persia и Splinter Cell. К тому же, как и в случае с Assassin's Creed 2, мы тесно работаем с другими студиями Ubisoft – в каждой из них есть наши люди, которые помогают координировать действия. Вот сингапурская студия, например, создавала секретные локации для второй части, это помогло им познакомиться с движком и научиться пользоваться нашими игровыми редакторами. Теперь они отличные помощники, а для них самих такая работа – ценный опыт. Все остаются в выигрыше.

? Какое будущее ждет сериал – продолжите ли вы делать упор на сюжет или планируете дать игроку чуть больше свободы?

Сюжет в Assassin's Creed 2 явно подавался удачней, чем в первой части, – вы погружались в жизнь Эцио с головой. В Brotherhood мы эту идею разовьем ее сильней, кинематографичными будут не только сюжетные сценки, но и сам геймплей – да и в целом игра, выйдет, пожалуй, самой отполированной частью в сериале. Так что за основу мы берем Assassin's Creed 2, но сюжет делаем еще более напряженным и драматичным.

? Почему вы решили так рано выпустить Brotherhood и, что еще важнее, как вы смогли так быстро игру разработать?

Так как Brotherhood продолжает историю Эцио, мы подумали, что игру логично выпустить вскоре после релиза второй части. Но это полноценная история, не сомневайтесь. А скорость разработки объясняется тем, что многие элементы игры прорабатывались еще во время создания Assassin's Creed 2. Например, мультиплеер уже два года собирают в студии в городке Анси. Остальное делалось уже после выхода второй части, но и здесь процесс шел очень бодро: команда, как я уже говорил, опытная, с движком и технологиями все знакомы. Поэтому мы смогли в короткие сроки создать Рим, а заодно доработать геймплей, миссии, сюжет и развитие персонажа.

? А будут ли в новой игре эпизоды с Десмондом? Насколько они окажутся важны в сюжете Brotherhood?

Джеффри Йохалем (Jeffrey Yohalem), сценарист: «Подтверждаю, что Десмонд появится, но больше ничего раскрыть не могу. Скажу только, что игроки побывают в таких местах, где они никогда не ожидали оказаться. Фанатам точно понравится».

? Расскажите о движке – как он изменился за последние годы, какие графические новшества мы увидим в Brotherhood? Может быть, 3D?

Движок Anvil, который создавался для Assassin's Creed здесь, в монреальской студии, постоянно дорабатывается и изменяется. Например, для Brotherhood мы увеличили количество персонажей, которые могут показываться на экране, а также разработали довольно уникальный ИИ. К тому же улучшилась система освещения и работы с тенями – это, мне кажется, поможет сделать геймплей драматичней. Что же до 3D, то его в Brotherhood не будет, но технология мне кажется интересной, особенно если ее правильно привязать к геймплею.

? Идея катаклизма 2012 года всегда была частью сюжета Assassin's Creed или вы придумали ее лишь ко второму выпуску? Станет ли она играть более важную роль в будущих играх сериала?

Джеффри Йохалем, сценарист: «Эту идею мы придумали еще при работе над сюжетом первого Assassin's Creed. И да, в будущем ей отводится большая роль. Кроме этого ничего не скажу (смеется)».

? Почему вы продолжаете создавать ассасинам такие головокружительно крутые костюмы? В них же не сольешься с толпой. Может быть, в Brotherhood они станут пореалистичней?

Теперь вы лидер ассасинов, так что крутой костюм положен уже по статусу – надо же как-то отличаться от подопечных. К тому же в Assassin's Creed красной нитью проходит тема охоты хищника за добычей – мне кажется, костюмы отлично этот настрой передают. ■

Интересно будет взглянуть, как горожане реагируют на вот такой конный спорт.

Здание с соседней картинки в нашей с вами реальности, Пантеон.

Scan BeMeP24

ПОХОЖЕ НА: StarCraft, Warhammer 40000: Dawn of War 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сингл, мультиплеер на 2-8 игроков

Автор: Александр Барышников

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision Blizzard
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6600 GT/Radeon 9800, соединение с Интернетом
- **ИНТЕРНЕТ:** eu.battle.net/sc2/ru

Scan BeneP34

Локализация выполнена невероятно качественно и дотошно. Переведены не только текст с озвучкой, но и все надписи на текстурах и в роликах. К сожалению, существенно разнообразить голоса все еще не удается – не хватает в стране талантов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10

Нетронутая временем и маркетинговыми перверсиями классическая RTS-механика.

Отсутствие поддержки игры по LAN, необходимость постоянного подключения к Интернету.

ПРОДОЛЖЕНИЕ САМОЙ ЗНАМЕНИТОЙ ТЕРРАНСКОЙ RTS, ВЫПОЛНЕННОЕ В ЕДИНСТВЕННО ВЕРНОМ КЛЮЧЕ.

9.0

великолепно

Для отъявленных любителей стратегий ожидание выхода StarCraft 2 давным-давно стало неотъемлемой частью жизни. Проснулся, почистил зубы, пождал немного выхода StarCraft 2, сходил на учебу или на работу, еще чуть-чуть подождал StarCraft 2 там, вернулся домой, по дороге ждал StarCraft 2 и листал газету, поужинал, завалился спать и, засыпая, подумал: когда же она, черт ее дери, выйдет? Невозможно же.

А теперь этот lifestyle'овый кусок взяли и оттяпали: StarCraft 2 наконец-то заполонила все магазинные полки, словно стая зубастых зергов. За минувшие 12 лет большая часть хардкорных поклонников первой части игры успела обрасти бородами, обзавестись женами с кучей орущих карапузов, построить карьеру успешного менеджера, да и индустрия уже не та: пока Blizzard неспешно шла к успеху, ее главный конкурент на RTS-поприще – Westwood Studios – влилась в счастливую семью карманных фирмочек игроиздательствующего гиганта Electronic Arts, где и растворилась, не оставив после себя и следа. Главный конкурент игр, заканчивающихся на морфему *Craft, как следствие, нынче чувствует себя откровенно паршиво – мы, впрочем, уже неоднократно и в красках писали, во что превратилась серия Command & Conquer к 2010 году: невыносимое, душераздирающее зрелище. Словом, второй сезон звездного сериала про космических тараканов и их друзей вышел «в люди» как раз тогда, когда сражаться за поголовье стратегоадептов, в сущности, не с кем: конкуренты либо передохли, либо мутировали, и остался StarCraft 2 единственным на всю округу представителем полузабытого вида «классическая стратегия в реальном времени», где нужно строить базу, разрабатывать апгрейды для войск, вырезать поголовье врага под ноль – и при этом никаких потасовок за богопротивные «контрольные точки». Чистая, незамутненная RTS-механика образца аж 1993 года. Счастье.

Вообще, говоря о StarCraft 2, нужно держать в голове яркое киберспортивное прошлое серии, поэтому важно понимать, что Wings of Liberty – это не одна, а целых две игры под одним заголовком. Одиночная кампания и сетевая игра существенно отличаются друг от друга – второе никак нельзя считать продолжением первого, хотя они, конечно, и являются родственниками. Именно поэтому дальше разговор пойдет исключительно о «сингле», а репортаж о мультиплейерных баталиях вы сможете найти по соседству: наш мужественный репортер Петя Сальников отважно пробрался в самые дебри сетевых джунглей и уже готов, искренне матерясь от радости, поведать вам о нешуточных страстях, царящих в Battle.net второго поколения.

Проспись и пой

Blizzard такая Blizzard – вот с чего хочется начать повествование о «син-

Scan BeneP34

гле». Вынашивая семь лет свое детище, разработчики не забывали глядеть по сторонам и в итоге позаимствовали у коллег по цеху все маломальски интересные решения, призванные разнообразить нашу с вами жизнь. Гений, как известно, от таланта отличается тем, что не стесняется заимствовать. В результате произведенной там и сям продразверстки кампания Wings of Liberty начинается в заштатном кабаке, среди пыли, немытых стаканов и завывания кантри-исполнителей, которых не помешало бы поскорее пристрелить. Именно там главный герой кампании и будущий спаситель галактик Джим Рейнор целеустремленно напивается до состояния параллельных вселенных, переживая о судьбе своей подруги Сары Керриган. Для тех, кто в момент выпуска первого StarCraft'а еще пешком под стол ходил, видимо, следует пояснить: 12 лет назад по нашему времени и 4 года тому назад по игровому летоисчислению в ходе ключевого сражения с врагом Сарочку предали и бросили одну на растерзание зергам. Зерги, однако ж, оказались существами с выдумкой и сделали барышню своей королевой – от этого у нее выросли костлявые крылья и страшно испортился характер. В то же самое время Арктур Менгск – тот самый злодей-предатель, ответственный за несчастья гражданки Керриган, – захватил верховную власть над человеческой расой и объявил себя императором – разумеется, сделал он это для всеобщего блага. Что в ответ предпринял герой Джим? Как уже говорилось выше: напился. А потом еще раз. И еще. К счастью, еще сто лет назад было продумано такое понятие, как монтаж, поэтому мы перенесемся на четыре года вперед, когда Рейнору наскучило глушить самогон, и он решился, наконец-то нанести удар по империи.

Начальные миссии кампании больше похожи на легкую разминку для тех, кто давненько не брал шашек в руки: задания простые, враг мал числом и слаб умом, отовсюду торчат скрипты жестко заданных событий и приветственно машут хвостами. Впоследствии тенденции сохраняются: все миссии компании крайне толково срежиссированы; чтобы не остаться с носом, нужно лишь следовать подсказкам, что регулярно лезут из интерфейса, и покорно исполнять указания электрического адъютанта, проживающего в интерфейсной панели. Собственно, механика игры не изменилась ни на йоту:

МНЕНИЕ

Игорь Сонин

Я (тоже) купил StarCraft 2 в день релиза и как старый фанат сразу же взялся за одиночную кампанию. Во время установки мне напомнили содержание первой части: Рейнор в бытность шерифом Конфедерации на Мар Саре сталкивается с нападением зергов, а затем – с полной неспособностью коррумпированной конфедерации противостоять этой угрозе. Рейнор знакомится с Керриган и Менгском и поднимает вооруженный мятеж, однако Менгск предает своих товарищей и оставляет Сару Керриган на съедение зергам. В итоге Керриган мутирует, Менгск свергает конфедеративную власть и основывает Империю, а Рейнор находит неожиданных союзников в лице протоссов. Вот это сюжет! Даже кратчайший его пересказ занимает у игры несколько минут. И всю Wings of Liberty я ждал, когда же Рейнор отправится сводить старые счеты, но в итоге за всю кампанию произошло ровным счетом одно значимое событие, да и то – в последней заставке! Сама же кампания – набор миссий с лейтмотивом «собери артефакт по кусочкам». И двадцать миссий мы, как во второсортной фэнтези, собираем мистический артефакт, предназначение которого нам даже не известно! Да, миссии разнообразны и интересны, но такой сюжет отвратителен сам по себе и вдвойне отвратителен в игре от Blizzard. Даже новые персонажи на корабле Рейнора – бестолковые говорящие головы, которые за всю кампанию не говорят и не совершают ничего, достойного упоминания. В общем, хотите узнать сюжет Wings of Liberty – смотрите последнюю заставку. Больше в игре все равно ничего не происходит.

НАЗЛО КОНСОЛЯМ

За первые двое суток StarCraft 2 купило 1,5 миллиона человек, коллективно задвинув игру на пьедестал самой быстропродаваемой для ПК в 2010 году и самой успешной стратегии всех времен и народов. Как видим, тот факт, что в продажу поступила лишь треть игры, никого не смутил и накоплению капиталов не помешал.

Настоящие герои вновь идут в обход, на этот раз – по подземным туннелям. Все четверо обязаны выжить.

Scan Beme.P34

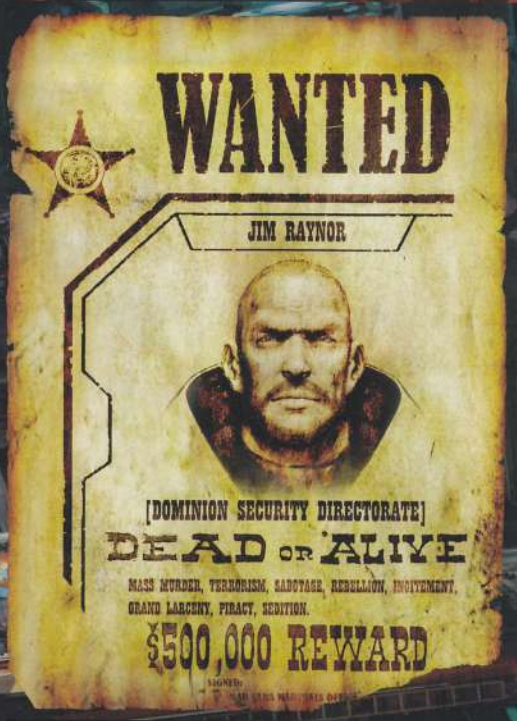
Межмиссионные заставки хоть и выполнены на движке, но выглядят вполне достойно.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

В отечественную розницу StarCraft 2: Wings of Liberty попала в двух вариантах. Первый – для тех, кто стремится сэкономить по-крупному и не собирается делать карьеру киберспортсмена: это издание в джевел-упаковке, в стоимость которого входит право играть в StarCraft 2 в течение 120 дней. Стоимость такого издания составляет 499 рублей. Пользователи, готовые провести с игрой не менее года, могут приобрести DVD-бокс с подпиской на 12 месяцев по цене в 999 рублей. Кроме того, электронную версию игры можно будет загрузить с официального сайта игровой службы Battle.net. В этом случае предлагается два варианта оплаты игрового времени: в течение 120 дней – 499 руб., неограниченный срок – 1799 руб.

В стоимость всех вышеперечисленных вариантов входит право играть в StarCraft 2: Wings of Liberty на русскоязычных серверах службы Battle.net в режимах одиночной и сетевой игры. По истечении оплаченного игрового времени в магазинах розничной торговли или на сайте Battle.net можно будет приобрести карты предоплаты на 120 дней игры, по цене 499 руб. Также можно будет оплатить неограниченный доступ к игре (1799 руб.); эта возможность предоставляется только на сайте Battle.net.

Возможность игры на европейских серверах и, соответственно, общения с европейским сообществом для жителей России пока не предусмотрена.



ХОЖДЕНИЯ В НАРОД

Первый намек на неизбежный выпуск StarCraft 2 разработчики сделали в 2003 году, подсадив в свежевыпущенную на тот момент стратегию Warcraft 3 несколько зергов-гидралисков. Вначале зерги тихонько таились в дальнем углу одной из карт сюжетной кампании, но затем осмелели и во время показа финальных титров уже вовсю ползали по экрану, вид при этом имея лихой и независимый. Официальный анонс о разработке StarCraft 2 состоялся сильно позже, в 2007 году.

Выбор сложен, но не с моральной точки зрения. Где больше бонусов – в технологиях зергов или протоссов?

мы по-прежнему строим базу, налаживаем нехитрую экономику, добывая минералы на пару с веспеновым газом, и изо всех сил стремимся испортить жизнь противнику, используя для этого все подручные средства. Враг стремится сделать то же самое, но постоянно спотыкается о пресловутые «рельсы» сюжета, чем и дает нам изрядную фору.

Словом, проиграть на вменяемой сложности практически невозможно, и даже беспробудно пивший четыре года Рейнор показывает отличные результаты в борьбе с имперскими прихвостнями, зергами и прочими житейскими неурядицами. В сущности, здесь можно сделать небольшой реверанс в пользу разработчиков: StarCraft 2 демократична настолько, насколько это вообще возможно в случае с компьютерной игрой. Для запуска не требуется какого-либо сверхмощного железа, при этом картинка на экране и число кадров в секунду не вызывают жгучего желания поскорее рвануть на радио-рынок и разжиться новым «вычислятором». Скорее, наоборот: вполне вероятно, что вы поставите под сомнение смысл последнего очень дорогостоящего «железного» апгрейда – зачем, мол? Главная стратегия года отлично работает даже на древнеегипетских счетах. Вторая часть ревернанса – в сторону пятиступенчатой коробки переключения сложностей, позволяющей превратить кампанию хоть в царство безобидных розовых пони, хоть в адово рубилово за каждую пядь земли, сопровождаемое истошными криками «ни шагу назад!», «куда прешь, тварь, сгинь с моей базы!» и «не хватает минералов».

СПАЛЬНЯ С ДЮЗАМИ

Отвоевав очередную битву, мы возвращаемся на базу – первое время ее роль исполняет уже упомянавшийся кабак, но впоследствии Рейнор решает, что намного полезнее для имиджа руководить антиимперским восстанием из кубрика космического корабля – по крайней мере, так проще скрываться от полиции и шпионов. Наличие означенного корабля – главное разтличие однопользовательских частей второго и первого StarCraft'ов, открывающее перед нами массу новых возможностей. Наиболее нетривиальной для RTS «фенечкой», видимо, стоит считать возможность пообщаться со всеми членами рейноровой банды и выслушать их мнения по самым разным вопросам. Например, приземистый рыжебородый механик, явно сбежавший из гильдии гномов World

Scan BeneP34

of Warcraft, постоянно переживает о судьбах мира и прочих глупостях; друг юности, примкнувший к отряду Рейнора в начале кампании после долгой отсидки, наоборот, больше думает о женщинах, нежели о политической ситуации в галактике. Тратить время на болтовню не обязательно, можно сразу же перейти к делу и выяснить, что космогном не только добавил в арсенал новый вид техники, но и предлагает «нафаршировать» его апгрейдами. Для этого, правда, требуются деньги, но с ними сложностей у расторопного командира не возникнет ни разу: за каждое выполненное задание мы получаем большой и красивый денежный перевод, все шесть знаков которого можно смело тратить на модернизацию родной армии. Согласитесь, жизнь становится намного проще, когда убойная сила орудий растет, а бойцы обучаются новым способам напакостить супостату. На этом шествие прогресса по освобожденным мирам не останавливается – модернизировать можно все основные здания базы. Например, бункер можно расширить и углубить, чтобы получить возможность загонять туда больше пехоты, а технология пожаротушения волшебным образом восстанавливает прочность всех построек.

Помимо денег, в ходе большинства миссий мы зарабатываем очки исследований, с помощью которых можно получить доступ к технологиям протоссов или зергов. Интереса ради оба технологических древа построены так, что за одно прохождение кампании можно заполучить в свое распоряжение лишь половину экспериментальных знаний. Соответственно, при посещении лаборатории вас постоянно будут одолевать думы на тему того, что же лучше: автоматическая добыча веспена либо ускоренная постройка слесарей-сборщиков, противопехотный механический тигр или мирный транспорт, способный сбросить на базу врага полтора десятка танков? Хочется, понятное дело, всего и сразу, но увы – даже в главной стратегии года с наукой большая напряженка.

Наконец, последний, но далеко не самый бесполезный член агитбригады антимонархистов – бригадир наемников, сдающий в пожизненную аренду своих орлов. Как правило, орлы от стандартных бойцов отличаются заметно увеличенным запасом здоровья и боевой мощи при сравнительно умеренных ценах на услуги. Прибывают на поле боя наемники строго группами и способны обеспечить врага массой неприятностей, а своего командира – надежной защитой от посягательств на подконтрольную территорию. Минус у всего этого, опять же, финансовый: контракт с наемниками стоит денег, которые

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Blizzard Entertainment – уникальная мануфактура по производству компьютерных игр, судя по всему, снабженная failsafe-механизмом: за 19 лет своего славного существования эта компания не создала ни одного провального проекта. Более того, все игры, выпущенные Blizzard после 1995 года, становились бестселлерами-миллионерами, собирая богатый урожай восторженных рецензий с прессы и вызывая к жизни сотни жалких игр-клонов, порожденных другими, менее удачливыми деятелями игроискусства. StarCraft 2 – первая стратегия компании, выпущенная за последние 7 лет, ставшая одним из наиболее долгожданных сиквелов в истории.

Экие мерзкие твари понарождались. А ведь смотритель предупреждал: не кормите кроликов генномодифицированной морковкой!

Оружейная мастерская – место наиболее интересное и ценное на всем корабле. Здесь живет злобный космогном, который придумал, как в тесный бункер, рассчитанный на четверых, засунуть еще парочку бойцов. Пусть, мол, веселятся!

Веселые люди – ученые, догадались сбрасывать готовые здания прямо с орбиты. Жаль, нельзя попросту залить вражескую базу бетоном.

Scan Beme.P34

вполне можно было бы потратить на усовершенствование собственных вояк. В общем, эффективному менеджеру есть над чем подумать.

НАЛЕВО ИЛИ НАПРАВО?

Собственно база – всего лишь интерактивная прослойка между 26 миссиями кампании. Вдоволь набродившись по лабораториям и кают-компаниям (где, к слову, можно поиграть в шикарнейший скроллер про заблудившегося «Викинга»), мы продолжаем борьбу с узурпатором Менгском и мчимся с дубьем наперевес сквозь три десятка локаций, где обязательно нужно кого-то защитить, кому-то дать пинка, выкрасть компрометирующие записи из личного видеоархива или даже посетить с дружеским визитом изуверскую лабораторию, где разводят космических мурлоков и скрещивают зергов с протоссами. Часть миссий при этом можно попросту проигнорировать – они созданы для тех, кто предпочитает спасать галактику с чувством, с толком, с расстановкой.

Торопыги, стремящиеся разделаться с кампанией поскорее и перепрыгивающие через задания, лишаются не только шестизначных сумм и дополнительных наукобаллов, которые можно потратить на исследование технологий и улучшение воск, но и пропускают самую важную составляющую любой сюжетной линии – возможность увидеть более полный и насыщенный сюжетной эквилибристикой вариант разворачивающихся событий. Оно того, поверьте, стоит. Шагая в ногу со временем, в некоторых случаях разработчики периодически предлагают нам некий моральный выбор: например, уничтожить зараженную паразитами колонию людей или все же попытаться спасти их? В данном случае принять верное решение не так уж и сложно, с этой задачей справится даже свежевылупившийся зерглинг, а вот дальше будут попадаться варианты, когда нужно решать вопросы более стратегического плана. В таких случаях лучше отказываться от помощи зерглинга и срочно включать внутреннего «манчкина» – уж он-то подскажет, как выжать из сложившейся ситуации наивысшее число плюсов. Подытоживая, скажем: да, Wings of Liberty – идеальный гость из прошлого. К нему, конечно же, есть масса вопросов. Например, с каких это пор честные граждане должны платить абонентскую плату за прохождение одиночной кампании, не требующей подключения к Сети? Ответ: вот с этих пор, благодаря сомнительной региональной ценовой политике. Другой вопрос: почему все те же честные граждане раньше стабильно находили в игре три сюжетные кампании, по одной на каждую из представленных рас, а теперь вот вынуждены довольствоваться третью от былой роскоши? Ответ все тот же: сомнительная ценовая политика, избранная компанией Blizzard, только теперь уже не региональная, а глобальная: всем миром будем покупать StarCraft 2 трижды. Да-да, те, кому интересна развязка сюжетной кампании, прерванной, бесцеремонно и внезапно (словно серпом оттяпали, честное слово!), отдадут в три раза больше денег, чем в случае с любой другой игрой класса AAA. Вы уже видите эти реки денег, что стекаются в ненасытный корпоративный карман Activision Blizzard? Порадуемся же дружно за светлое будущее индустрии игр для персональных компьютеров. Оно – в безопасности.

Более того, StarCraft 2 стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в неравных боях с зергами нервной клетки. Ну кто еще на этой многострадальной планете смог бы так красиво подать смесь из космической оперетты, технологический доступности, штабеля самых светлых идей в жанре за последнюю пятилетку и ностальгии, которой пронизано все, начиная с луноглазой морды конструктора-сборщика и заканчивая саундтреком, который даже спустя 20 часов кампании вызывает лишь глубокую симпатию. Ave, Blizzard. Интересно, что же скажет нам Петр о мультиплеере? ■

ЖЕРТВЫ ЭВОЛЮЦИИ

StarCraft стала первой массовой стратегией, где игровые расы кардинальным образом различались: зерги берут числом, протоссы – крепкостью брони, терраны – универсальностью; способы застройки и развития базы у каждого вида тоже уникальные: зерги мутируют в огромные куски мяса, которые используются для порождения новых тварей, протоссы телепортируют готовые здания напрямую с заводов, расположенных бог знает где, и лишь терранские застройщики по-старинке черпают квази-мастерками цемент марки 200. Разумеется, правильно «откалибровать» три столь непохожие фракции – непростое дело, поэтому патчи, исправляющие перекосы игровой механики, сходят со стапелей Blizzard и по сей день. Вероятно, та же судьба ждет и StarCraft 2.

В кают-компании можно отвлечься от мирских забот, сыграв в Lost Viking – мини-игру, повествующую о сложной судьбе затерявшегося в космосе хлипкого суденышка со скандинавским названием.

Часть сражений, как и прежде, ведется в плоском, но очень обязательном космосе.

Красотку Керриган потянуло на философию. Выходит, даже королеве зергов свойственна хандра.

ТРИЛОГИЯ

Жадность – это плохо, как известно. Однако ж, Blizzard Entertainment не боится быть плохой и собирается продать вам StarCraft 2 аж три раза: первым эшелоном идет кампания терранов Wings of Liberty, вторым – приключения зергов, озаглавленные как Heart of the Swarm, и завершает триптих протоссовская сага Legacy of the Void. Чтобы разобраться во всех сюжетных перипетиях и узнать, чем закончится эта история, придется купить все три части.

Scan BeneP34

Автор:
Петр Сальников

ЛУЧШИЙ ТАЙМ-КИЛЛЕР ДЕСЯТИЛЕТИЯ

Единственное, что вам нужно знать про многопользовательскую часть StarCraft 2, это следующее: никогда, ни при каких обстоятельствах не нажимайте кнопку «сетевая игра» в главном меню. Эта чертова кнопка перечеркнет вашу карьеру, личную жизнь и отношения с друзьями – потому что вам будет наплевать на все, даже на еду.

Самое приятное в StarCraft 2, помимо того, что она наконец-то вышла, заключается вот в чем: эта игра перестала быть опасным спортивным снарядом, не подпускающим к себе никого, кроме корейских «киберспортсменов». У второй части очевидное человеческое лицо, среди пользователей Battle.net – простые люди, которые точно так же, как и вы, ничего не умеют: это из-за того, что игра сама подбирает соперников примерно одного уровня, поэтому ситуаций типа «через две минуты после начала раунда приехали танки и утрамбовали базу в землю» почти никогда не бывает. Правда, заканчиваются партии по-прежнему страшно: прилетает армада всего, что умеет летать, и к едрене фене сжигает плоды тридцатиминутных трудов. Ах да, 30 минут – это максимум, обычно апокалипсис наступает гораздо раньше.

PERPETUUM MOBILE

Главный герой отличного комедийного сериала «Теория большого взрыва» (The Big Bang Theory) Шелдон Купер, обладая исключительно развитым интеллектом, однажды решил усовершенствовать старую китайскую игру «камень, ножницы, бумага», добавив в нее еще два жеста – «ящерицу» и Спока (Spock, герой Star Trek); вариантов стало значительно больше, играть стало интереснее. В Blizzard Entertainment поступили схожим, но не настолько радикальным образом: рас по-прежнему три, зато появилась масса новых боевых единиц, и количество возможных путей к победе теперь стремится к бесконечности. Если представить себе двух одинаково сильных игроков, то можно легко допустить вероятность того, что их партия будет длиться целую вечность: на любую оборону найдется достойный таран, на любой таран – соответ-

Королева – основа зерговской экономики. Она умеет удваивать количество доступных личинок, так что войско можно состряпать за считанные секунды.

Scan Beme P34

Видите одинокого зилота? Эта мелкая тварь сейчас порубит на куски всех моих рабочих. Все-таки нет в этой игре универсальной тактики.

На финальных этапах война за зергов напоминает затянувшийся акт вандализма.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 10
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5

Разнообразие, идеальный баланс, превосходная атмосфера, замечательная музыка.

Единственным недостатком StarCraft 2 можно назвать ее притягательность, реальность уходит на второй план.

БЕЗУМНО ИНТЕРЕСНАЯ, ГЛУБОКАЯ И ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ИГРА. СЕРЬЕЗНЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ НА «ИГРУ ГОДА».

10

гениально

ствующая контратака, причем вне зависимости от того, за какую сторону вы предпочитаете играть. У землян теперь есть несколько юнитов, готовых вынести бронированную базу протоссов в самом начале партии, поэтому так называемый «раш» перестал быть эксклюзивной прерогативой зергов, и даже их оборонная система претерпела изменения.

Вообще, если говорить человеческим языком, то выбор расы – вопрос, скорее, эстетических, нежели тактических предпочтений: кому-то нравятся пулеметы, кому-то – лазеры. Для профессионалов любая ерундовая мелочь имеет значение: урон от выстрела из пистолетика после очередного обновления стал на единицу больше, и вся стратегия рухнула, в жизни юного корейца наступила черная полоса и депрессия. Для нас же, простых смертных, это не так уж важно – главное тупо запомнить правильную последовательность действий, и с этого момента вам будет совершенно по боку, за кого играть.

СКРОМНЕЕ НАДО БЫТЬ

У всех рас есть три глобальных пути развития, причем потолок в каждом из них находится на расстоянии плевка, все, что вам нужно, – это всегда держать в голове правильный маршрут от примитивной пехоты к шагающим роботам. Любая партия начинается со строительства простейших сооружений, и тут многие допускают фатальную ошибку, начиная строить все, на что хватает денег. На самом же деле маленькая красная надпись «требуется такой-то домик» в описании зданий, доступных не сразу, придумана не для красоты: эти подсказки созданы для того, чтобы облегчить жизнь начинающим игрокам. А заодно ответить на вопрос: «Почему я до сих пор тренирую пехотинцев, а мои пороги уже обивают протоссовские колоссы?» Вот поэтому – внимательней надо быть. Взгляните на свою базу, сколько там бессмысленных, дорогостоящих строений? А войско ваше вы приобрели явно на сдачу от более крупных покупок. Поверьте, у противника, сожравшего вас с потрохами, недвижимости гораздо меньше, но вся – нужная; залог успеха в StarCraft 2 – скромность, размах славянского хоровода при постройке базы тут совершенно ни к чему. Зато при таком подходе всыпать врагу ремня получится со всей щедростью русской души.

ОБЩЕСТВО МЕРТВЫХ ПОЭТОВ

Лейтмотивом StarCraft 2 можно смело назвать фразу «лови момент»: думать о секундах свысока – роковая ошибка в девяти случаях из десяти. В этом смысле StarCraft 2 удивительно напоминает великолепную экшн-стратегию Z 1995 года выпуска: количество действий, произведенных человеком за минуту, играет решающую роль, вы должны быть всегда на полшага впереди оппонента. Это не означает, что нужно оголтело метаться курсором по карте, побивая рекорды по количеству мышиных щелчков в секунду, – надо просто делать все тогда, когда это можно и нужно сделать, не откладывая на потом ни ресурсов, ни боевых единиц. Какой толк от добытых миллионов, если они не принесли никакой пользы? Важно все, от дорогих юнитов последнего уровня до мелких букашек: ход партии может изменить единственный жалкий рабочий, перешедший с добычи минералов на добычу газа; лишние четыре единицы газа откро-

НЕ ОЧЕНЬ ПОНЯТНО, КТО КЕМ УПРАВЛЯЕТ, МЫ ИГРОЙ ИЛИ ИГРА НАМИ.

Scan Bene.P34

Группа зерглингов против эквивалентной по численности группы зилотов – просто комариные укусы…

Зато такой ход позволил отвлечь пехоту, пока на другом фланге орудует, ммм, авиация.

Мелкие тараканчики, выскакивающие из зерговских зданий после их уничтожения, на самом деле представляют огромную опасность. Обычно их замечаешь, когда они уже положили половину отряда.

Для того, чтобы защититься от поражения в самом начале партии, иногда все-таки следует поставить пару пушек.

ют возможность создать что-нибудь убойное и перехватить стратегическую инициативу. Одним словом, эффект бабочки: в StarCraft 2 нет мелочей в привычном понимании – как не было их и в оригинале.

АММИАК

Эта игра умеет отрезвлять, не успевая надоесть, поэтому она конкретно в этот самый момент жадно отнимает драгоценное время тысяч людей. Как только вы начнете думать, что нашли идеальный и быстрый путь к триумфу, вам попадется противник, мышление которого разительно отличается от вашего, что делает его неуязвимым для всех изобретенных хитростей – он просто мыслит другими категориями и играет в StarCraft 2 иначе, благо здесь для такой свободы волеизъявления места хватает.

Нет универсальных юнитов, нет самой сильной или самой слабой расы, все стороны пронизаны союзом «но»: у зергов быстрее всех производятся боевые единицы, но они крайне уязвимы и наносят небольшой урон; у протоссов есть уже упомянутые выше колоссы – шагающие роботы размером с многоэтажный дом, вызывающие ассоциацию с «Войной миров», но вражеские ПВО распознают их как угрозу с воздуха – уж больно высокие; земляне могут поставить очень крепкую защиту и запереться в обороне, но таких хитрецов, как правило, ждет шахматный эффект «ладьи в сортире» – это когда игрок забывает вывести на поле ладью, после чего она оказывается зажата между пешками и съедена ловким конем.

Вообще, война с большинством игроков, предпочитающих землян, напоминает старый анекдот про лося, когда звери, заткнув известные места пробками, собрались на одной поляне, легли спать и стали ждать, когда же к ним придет лось, знаменитый на весь лес склонностью к ректальному насилию. В итоге – чпок, добрый вечер.

С другой стороны (опять же!), такому игроку нипочем тактика ранней атаки: любая группа протоссовских зилотов, при всей их бронированности и силе, ляжет под огнем бункеров, не успев нанести серьезного вреда.

BODY SLAMMING!

Еще в StarCraft 2 есть маленькая, но жутко раздражающая проблема с искусственным интеллектом: стреляющие юниты, оказавшись в заткнутом бункером и хранилищами проходе, вместо того чтобы, собственно, стрелять, начинают толкаться и в результате быстро превращаются в

Scan BeneP34

кучу жареного мяса.
Отсюда еще один нюанс: всеми войсками нужно управлять на местах. От пущенной на произвол судьбы стаи зерговских жуков не будет никакого толку, если не заниматься планированием непосредственно во время боя. В этих ситуациях решающей оказывается возможность задать бойцам очередность действий, пометив, что именно и в какой последовательности надо уничтожить: сами по себе войска будут атаковать все подряд, рассеивая огонь на несколько целей, если же сконцентрировать огонь всей группы на одном объекте, затем переключившись на другой, потом – на третий, пользы будет гораздо больше. StarCraft 2 своеобразно стимулирует игрока к использованию этой возможности: например, у протоссов есть истребители, лазеры которых наносят значительно более серьезные повреждения, если огонь группы сконцентрирован на одном противнике или здании.
В общем, в какой-то момент становится не очень понятно, кто кем управляет, мы игрой или игра нами – просто потому, что ничего не работает без участия человека. Редкость в наше время, конечно.
Писать о многопользовательском режиме StarCraft 2 можно очень долго и очень много. У Blizzard получилось создать игру настолько многогранную и разную, что я могу ответственно заверить вас: не верьте ни одной статье о сетевом режиме StarCraft 2 (этой тоже не особо доверяйте), потому что для того чтобы разобраться во всем этом совершенно диком стратегическом изобилии, требуется очень, очень много времени.
Впрочем, вряд ли тот, кто нахваливает игру в СМИ сейчас, разочаруется в ней через год-другой. Кто бы сомневался. Это Blizzard. Почерк мастеров. ■

ИГРА УМЕЕТ ОТРЕЗВЛЯТЬ, НЕ УСПЕВАЯ НАДОЕСТЬ.

После налета протоссов зерговская база похожа на кучу вывернутых наизнанку кишок.

Четыре протосса на одной карте! Жара! Кстати, самый достоверный способ убедиться в качестве балансировки игры – устроить битву четырех одинаковых рас.

Ультралиски в действии. При таком раскладе земных пехотинцев даже немного жаль...

Scan Beme P34

ПОХОЖЕ НА: Grand Theft Auto 4, World of Warcraft
РЕЖИМЫ ИГРЫ: мультиплеер на тысячи игроков

Автор: Анатолий Сонин

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

APB: ALL POINTS BULLETIN

ОНЛАЙНОВАЯ GTA, ПРЕКРАСНАЯ И УЖАСНАЯ ОДНОВРЕМЕННО

- **ЖАНР:** MMO/Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Realtime Worlds
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 6200/Radeon 9600, постоянное подключение к Интернету
- **ИНТЕРНЕТ:** www.apb.com

Создатель симуляторов для девочек и просто гениальный разработчик Уилл Райт как-то раз признался, что он очень любит GTA4. Игра была бы совсем идеальной, сказал Уилл, если бы не ее большая проблема: полоумные горожане. Графика в нашем футуристическом две тысячи десятом году почти идеальная, а вот враги продолжают мыслить, как загнанный шемблер, освоивший систему укрытий.

Не нужно быть Уиллом Райтом, чтобы оценить изящность, с которой проблему решили разработчики APB: они создали экшн с открытым миром, где все вооруженные персонажи управляются хомо, простите, сапиенсами. За смекалку студии Realtime Worlds полагается дополнительный бонус, ведь каждый из этих сапиенсов платит не только за коробку с игрой, но и за время, проведенное наедине с сотнями себе подобных. Казалось бы, ура.
Но нет, попридержите-ка чепчики. Давайте сначала определимся, хотим ли мы с вами становиться винтиком в схеме Realtime Worlds. Предупреждаем сразу: простых ответов не будет.

Scan BeMeP24

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.5

Механика «онлайновой GTA» работает, драться с людьми равного уровня интересно, кастомизация гениальная.

Слишком простая стрельба и ужасающая система подборки игроков для матча – примерно в половине случаев вы встречаетесь со слишком сильным или слабым противником.

АМБИЦИОЗНАЯ ИГРА, КОТОРАЯ В ПЕРСПЕКТИВЕ МОЖЕТ СТАТЬ НАМНОГО ЛУЧШЕ. У НЕЕ ДОВОЛЬНО СЕРЬЕЗНЫЕ ПРОБЛЕМЫ, НО ИГРАТЬ ВСЕ РАВНО ИНТЕРЕСНО, ОСОБЕННО В КОМАНДЕ.

7.5
хорошо

APB УСТРОЕН ТАК, ЧТО ВСЕ СТЫЧКИ ПРОХОДЯТ МЕЖДУ САМИМИ ИГРОКАМИ.

БУДЬ СОБОЙ. ДРУГИМ СОБОЙ

Играть в APB стоит, пожалуй, хотя бы ради эксперимента. Хотя бы для того, чтобы рассказывать внукам, как вы осваивали дикий и необузданный жанр. А внуки о нем будут помнить: идеи игры не могут не получить развития, это пик всего, к чему стремились экшны последнее десятилетие. Что, впрочем, не делает APB хорошей игрой: как и полагается родоначальнику жанра, воспитанник Realtime Worlds допускает много ошибок – тех самых, на которых другие будут учиться. Но сначала – о хорошем, о прекрасных, работающих идеях в основе APB. Игра начинается с выбора стороны – от того, бандитом вы станете или копом, будет зависеть не только будущая подборка костюмов, но и структура заданий в открытом мире. Видите ли, в APB нет вооруженных ботов вообще, абсолютно все стычки проходят между самими игроками – движок выдает двум партиям противоречащие сюжетные задания (о них чуть позже) и заставляет выяснять отношения прямо посреди города. При этом вы не можете стать случайной жертвой в чужом конфликте: игроки, с которыми вы сейчас не воюете, помечаются серой иконкой и не причиняют вам урона. Точно так же не можете их травмировать и вы. И эта система создает почти идеальный баланс между войной и миром на серверах. И есть, вдобавок, сторонние развлечения в открытом мире: игрок-бандит, например, грабит магазины и прохожих, ворует и продает машины и сбивает людей, что повышает уровень его «успеха». А чем выше этот самый успех, тем больше игроков-полицейских захотят грабителя остановить – такие стычки организуются в реальном времени и по воле самих же пользователей.

При попытке «отжать» телефон герой не стесняется бить кулаком по лицу и ногой в живот даже представительниц слабого пола. Хорошо, дети и старики по улицам Сан-Паро не ходят.

Вот такая концентрация визуальных конфеток на экране есть лишь в паре точек Сан-Паро. В остальном город бледен и неприметателен.

Продолжаем хорошие новости: гениальна в APB и система кастомизации. И когда мы говорим «система кастомизации», мы имеем в виду «прокачка», потому что два этих термина имеют для виртуальных панков один смысл. Пока вы воруете, убиваете, ловите гусей или пытаетесь пристрелить тех, кто всем вышеперечисленным занимается, вы открываете не столько новые умения и оружие (хотя и это есть), сколько одежду, машины, аксессуары, а также инструменты для разукрашивания и прихорашивания всего своего имущества – именно это оказывается движущей силой, которая заставляет проходить даже самые занудные миссии. В игре настолько великолепные редакторы для индивидуализации, что не успеваешь сказать «но ведь оно никак не влияет на геймплей», как уже с головой проваливаешься в радости кастомизации. И вот уже рисуешь голубые волны на боку своего желтого фургона, уже выбиваешь на номерном знаке слово «SUNSHINE», на крыше рисуешь оранжевое солнышко. В одиночной игре та-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Realtime Worlds – студия известная и любимая игроками. Она была основана в 2002 году, в 2005-м показала первый трейлер APB, в 2007-м породила великолепную консольную игру Crackdown, где в большом открытом мире геймер был фактически предоставлен сам себе и мог проходить сюжетные миссии в свободной последовательности. Теперь, в 2010-м, компания выпускает APB, результат пятилетней работы сотрудников и детище художественного директора Дэвида Джонса, пришедшего в Realtime Worlds из Rockstar. Игра подавалась с большим апломбом, и низкие ее оценки для многих стали шоком – сейчас средний результат игры на Западе 6 баллов из 10. Мы, как видите, немного расходимся в мнении со своими англоговорящими коллегами.

Scan BeMeP24

ВАШУ МАШИНУ И ОДЕЖДУ ВИДЯТ ДРУГИЕ ГЕЙМЕРЫ, ПОЭТОМУ ИНСТИНКТИВНО ХОЧЕТСЯ ВЫГЛЯДЕТЬ КАК МОЖНО ЛУЧШЕ, ОДЕВАТЬСЯ СТИЛЬНО И ВООБЩЕ ПРОЯВЛЯТЬ СВОЙ ХАРАКТЕР.

кие плюшки ничего бы не значили, но здесь вашу машину и одежду видят другие геймеры, поэтому инстинктивно хочется выглядеть как можно лучше, одеваться стильно и вообще проявлять свой характер. Или как это называли в прошлом веке – «отыгрывать роль»? Вот именно оно.

Одежда и машины (как и оружие) покупаются на деньги с миссий, но ассортимент ограничивается также и рангом персонажа, этаким аналогом уровня из RPG. Например, чтобы купить нормальную мужскую шапку, нужно качаться часов десять – но оно того стоит (скажу я вам как начинающий ММО-наркоман). Где-то в гущах зарослей кастомизации обитают также музыкальный и графический редактор, которые дают профи в жанрах свободу для творчества и шанс сбыть свои творения на аукционе. Весь вышеописанный шопинг случается в отдельном, социальном районе города Сан-Паро. Здесь нельзя стрелять и ездить на машинах, зато можно общаться, закупаться и переодеваться.

▲ *Напарники вычищают врагов внизу, мы успешно прикрываем точку с крыши. Приятно играть с умными людьми.*

▼ *Кастомизировать можно каждый элемент костюма – такую звездочку разрешают налепить даже на кобуру или перчатку!*

Перестрелки на коротких дистанциях заканчиваются очень быстро: убивать здесь немногим сложней, чем в какой-нибудь Modern Warfare.

ПАНКИ – В БОЙ

И в социальном районе вы проводите от силы 10% времени, весь настоящий геймплей сосредоточен на двух других локациях: в деловом центре и в порту. Именно тут вы деретесь, берете миссии и катаетесь по тротуарам, слушая убаюкивающее тук-тук-тук пешеходов под колесами. Два этих уровня по размерам вряд ли могут потягаться с тем же Либерти-Сити: в сумме они раза в четыре меньше, чем город из GTA4. И раз в пятьсот более нудные: достопримечательностей тут нет в принципе, все улицы один в один. Хотя, признаться, локации хорошо выполняют свою функцию: в мультиплеере особых достижений архитектуры и не ждешь, а вот сбалансировано все отлично. Дороги крутятся, извиваются и регулярно заводят на какие-нибудь стройки, мосты часто обрываются в самом пикантном месте и дают лихо спрыгнуть с одного шоссе на другое – все это помогает сокращать путь во время погонь, что очень полезно, потому как на прямой дороге живого игрока не поймаешь: в отличие от чучела из GTA, он не будет притормаживать, а при первой же возможности улетит за горизонт и прочешет весь город поперек, лишь бы от вас подальше убраться.

Систему управления транспортом многие игроки жестко раскритиковали – она и впрямь специфическая. Машины тут, как катера, размеренно рассекающие волны, – очень уж неохотно и плавно поворачивают в APB даже самые гоночные из всех моделей. К этому, впрочем, привыкаешь, и со временем система даже начинает нравиться: по крайней мере, отпугиваются самые юные панки. Пока вы катаетесь, грабите горожан или ловите бандитов, у вас то и дело выскакивают объявления о сюжетных миссиях – стоит только нажать кнопочку «принять», и цели тут же появляются на экране. Не ждите сценок в духе GTA: история подается туповатым текстом, и на деле сводится к поджиганию каких-нибудь документов, взламыванию дверей, вскрытию банкоматов или еще чему-нибудь, что в игре превращается, банально говоря, в захват точки. Вскоре миссии даже перестаешь читать – и так с ними все понятно. Когда человек или партия берут задание, им на встречу, как мы уже говорили, отправляют соответствующую команду врага. И здесь начинаются главные проблемы APB.

НЕСПРАВЕДЛИВЫЙ МИР

Если вы решитесь опробовать APB, вы, поверьте, игру возненавидите, пускай она и прекрасная глубоко внутри. Дело в том, что на одной карте одновременно находится лишь сотня человек, поэтому равный бой игра организовать не может при всем желании. Очень часто миссии напоминают высадку в Нормандии: что делать знаем, выжить шансов ноль. Встаете с врагом лоб-в-лоб, вдвоем стреляете в упор, ему хоть бы хны, вы на том свете. Повторять до полного отчаяния – если персонаж противника прокачан сильней вашего, драться почти бесполезно. Или другой рецепт ужасной миссии: враг попросту не приезжает или опаздывает настолько, что вы к его появлению уже стоите на последней точке и машете ручкой.

Scan BeMeP24

APB преуспевает в главном: сбивать пешеходов здесь так приятно, что словами не передать.

Хотя бы деньги персонажу за такое дадут. В теории у проблемы уже есть решение: вы можете вызвать игроков на подмогу, но обычно товарищи подъезжают слишком поздно.

Но бывают и миссии, в которых все получается. Где на вашей стороне умная, слаженная команда, враги такие же молодцы, и все идет как по маслу. На таких заданиях APB сияет сильней, чем большая часть современных онлайн-шутеров – ведь открытый мир дает массу возможностей для импровизации. А она, кстати, потребуется, потому как боевая система в APB примитивная: тут у каждого персонажа всего один хитбокс. Иными словами, попадание в пятку и голову причиняет одинаковый урон. Поэтому выигрывать приходится за счет тактики, командной работы и, как ни странно, стелса. И вот на тех самых миссиях, где игра работает, APB заслуживает как минимум восьмерки. В остальных 70% случаев ей и семи баллов много. У проекта сильная основа, и очень хочется, чтобы основу эту развили. Но в нынешнем виде APB может так и не набрать массовую популярность. ■

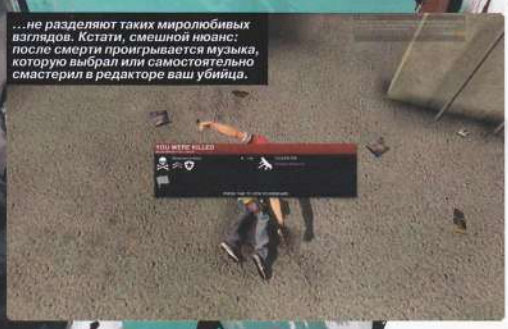
Мы с моим белорубашечным приятелем не заслужили высокой детализации костюмов – только у NPC на одежде всегда можно разглядеть каждую складочку.

ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ

В APB платить нужно не только за саму игру, но и за игровое время. В комплект с русской DVD-версией уже входит 20 часов, и многим этого будет достаточно. Продлить же срок можно двумя способами – либо купив еще времени, либо оформив подписку на один, три или шесть месяцев. 20 дополнительных часов обойдутся вам, например, в 250 рублей, а подписка на месяц – в 350.

Некоторые полицейские берут своих врагов под арест.

Но иногда их напарники…



…не разделяют таких миролюбивых взглядов. Кстати, смешной нюанс: после смерти проигрывается музыка, которую выбрал или самостоятельно смастерил в редакторе ваш убийца.

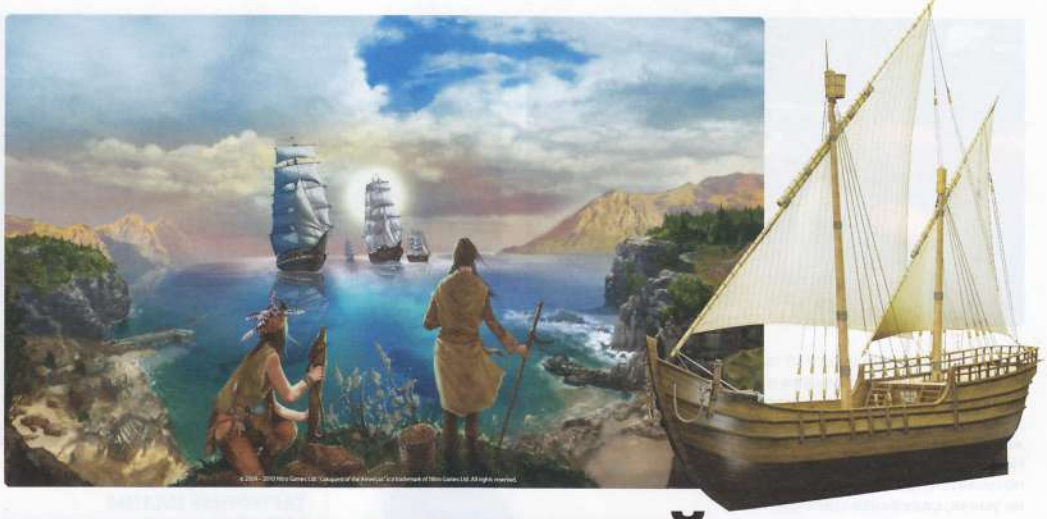
Такие стычки с множеством сторон случаются регулярно: за мной гонится игрок-полицейский, а на этой же улице воюют какие-то другие, незнакомые нам игроки. Урона они нам причинить не могут, но под колесами мешаться всегда горазды.

Scan BeMeP34

ПОХОЖЕ НА: Ост-Индская компания, Patrician 3: Расцвет Ганзы
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сингл

Автор: Андрей Окушко

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Commander: Conquest of the Americas
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nitro Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7800 или Radeon соответствующего класса
- **ИНТЕРНЕТ:** www.cota-game.com



ХОЗЯЕВА МОРЕЙ: ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ И ТОРГОВЦЫ, ПОСТ ВИЦЕ-КОРОЛЯ АМЕРИКИ ЖДЕТ

«Хозяева морей» должны были стать следующим шагом в деле освоения Nitro Games ниши торгово-экономических стратегий. И успешно стали, хотя создатели могли бы уделить больше времени отлову багов и улучшению военной составляющей. Последняя, к слову, не блистала и в прошлом творении студии – «Ост-Индской компании». Видимо, финнам стоит сосредоточиться на экономике, в которой они разбираются гораздо лучше.

Вся четверка советников редко довольна одновременно. У меня постоянно в плохом настроении адмирал – кораблей военных ему, видишь ли, не хватает. Хотя с нашим голландским флотом давно никто не рискует мериться силами.

Подзаголовок в названии четко указывает место, где будет происходить действие – Новый Свет, а точнее – обе Америки. Именно туда нашего героя отправляют занять пост бессменного губернатора и вице-короля новых земель. Ну, почти бессменного, есть как минимум два варианта проиграть: потерять все колонии и корабли или же вызвать гнев королевских советников. Но мы ведь с вами не такие, да и опыт «Ост-Индской компании» (а то и сериала Patrician) за плечами дает о себе знать. Так что выделяем курсором первую эскадру, выданную его щедрым величеством для освоения Нового Света, и отправляемся в путь, на поиски места для поселения.

Мест здесь немного (чуть больше двадцати), но четкого совета, куда податься, у нас нет – карта при старте кампании создается случайным образом. Поэтому великолепная точка на Кубе, прежде дававшая доступ к шести товарам, теперь может оказаться одним из худших вариантов. Но пару рекомендаций обрисуем: старайтесь, чтобы первая колония потенциально могла производить побольше товаров и чтобы из них можно было что-нибудь произвести в будущем. Ведь если кофе вывозится в метрополию

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Великолепно сбалансированная экономика; богатый выбор товаров и построек в колониях; не дающие расслабиться ни на секунду королевские советники с их квестами.

Некоторые задания не всегда засчитываются тогда, когда следует; морские бои с момента выхода «Ост-Индской компании» быстрее так и не стали.

ПОЛКУ ОТЛИЧНЫХ ТОРГОВО-ЭКОНОМИЧЕСКИХ СТРАТЕГИЙ ПРИБЫЛО, И ВОТ ЭТО – ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПОВОД ДЛЯ РАДОСТИ!

8.0
очень хорошо

ВЫБОР ГОСУДАРСТВА

Перед стартом кампании мы выбираем одно из семи государств, под флагом которого суда будут бороздить моря и океаны. Среди вариантов – как классические Британия или Франция, так и экзотические, наподобие Дании, обычно в играх игнорируемые (к слову, датчане последнюю свою колонию в Вест-Индии потеряли лишь в 1917 году, продав американцам). Учтя прошлые ошибки, Nitro Games сделала нации разными: британцы отлично сражаются на море, голландцы прекрасно торгуют, а к губернатору Священной Римской империи выше доверие в среде поселенцев и индейцев. И хотя на свои плюсы и минусы можно не обращать внимания, но лучше знать, в чем ваш народ силен, а в чем – не очень.

Scan BeMeP24

Кругом колонии дружественных держав, денег завались, флотов выше крыши, пора начинать экспансию. Осталось решить – напасть на слабого или на сильного? Первого легче победить, но второй постоянно стремится обойти меня в рейтинге.

в «чистом» виде, то сахарный тростник перерабатывается в сахар, из которого впоследствии делается ром. А на роме уже реально неплохо заработать.

Конечно, налаживание производства – дело не одного месяца и даже не одного года. Первые лет десять ваши караваны будут возить в Европу в основном стебли тростника, кофе, необработанную руду и прочие товары, которые достаточно лишь «добыть». Но когда деньжат станет побольше, придется задуматься над способами вложения средств. Наилучших вариантов два – новые флотилии судов и мануфактуры. Однако флотилий поначалу надо немного, реально справиться двумя-тремя, тогда как заводы быстро начнут приносить чистую прибыль, заваливая европейцев сигарами, ромом и одеждой из Америки.

При этом почти всегда найдется, куда девать свободные деньги. Жалкие шесть-семь колоний (большим числом в начале кампании обзавестись почти нереально) пожирают ваши золотые со скоростью света. То строишь мануфактуры, то налаживаешь отношения с краснокожими, то возводишь церкви с тавернами, чтобы поселенцы не бунтовали, то улучшаешь флот – дел хватает. А средств – практически никогда нет. И как только на счете заводится миллиончик-другой, его тут же съедают очередные неотложные нужды. За это Nitro Games стоит поставить жирный плюсик: слишком часто экономические стратегии уже к середине прохождения становятся скучны из-за переизбытка денег. В «Хозяевах морей» этой про-

Indiaman – лучший торговый корабль в игре. Эскадра таких может целую тысячу единиц товара перевезти, а если его построить с улучшением на вместимость – то и больше!

NEW!

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИИ И МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ КИТАЯ ПРЕДСТАВЛЯЮТ:

ВЫСТАВКА КИТАЙСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И АНИМАЦИИ

МОСКВА. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДОМ ХУДОЖНИКА НА КРЫМСКОМ ВАЛУ. 3-11 СЕНТЯБРЯ 2010 ГОДА

3-11 СЕНТЯБРЯ
ЗАЛ №1:

ТРЕЙЛЕРЫ К НОВЫМ ИГРАМ

ЧЕМПИОНАТЫ ПО КИБЕРСПОРТУ

ВЕЧЕРИНКИ ОТ DJ WENG-WENG

3-5 СЕНТЯБРЯ
ЗАЛ №2, №3:

ПОКАЗ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ

НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ

ИТЕРАКТИВНЫЕ АТРАКЦИОНЫ

ЭКСПОЗИЦИЯ КИТАЙСКИХ КОМИКСОВ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ГОСТИ:

-ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ КОЛЛЕКТИВ
-МОНАХИ ШАОЛИНЬ
-АНСАМБЛЬ НАРОДНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Реклама

Scan Beme.P34

блемы счастливо избежали, обеспечив стойкое привыкание и невозможность оторваться до самого конца. Разве что в редкие моменты позволяешь себе расслабиться, наблюдая, как стремительно пополняется счет. Но тут же спохватываешься и продолжаешь «прокачивать» свою маленькую империю.

Конечно, иногда приходится отвлекаться на «посторонние» дела. Дела эти зовутся заданиями, а выдает их четверка королевских советников. Потребовать могут почти все что угодно: основать новую колонию, увеличить флот, привезти в метрополию побольше конечных продуктов производства и даже заключить мир (если вы находитесь в состоянии войны, разумеется). Жаль, что над заданиями Nitro Games поработала маловато. Квесты по строительству флота часто не засчитываются, счетчик в миссиях по доставке товаров при загрузке сейва работает некорректно, а архиепископ и вовсе может огорошить, потребовав основать (не захватить!) поселение тогда, когда все места на карте давным-давно заняты. Студия обещает исправить все в ближайшем патче, а до того придется терпеть недовольные лица советников и радоваться, что часть заданий работает нормально. А значит, поддерживать отношения с близкими монарху людьми на более-менее приемлемом уровне удастся, и пост вице-короля не перейдет в чужие руки.

Но вот колонии развиты до предела, караваны судов приносят постоянный и стабильный доход (спасибо возможности настроить автоматическую торговлю), и заняться, кажется, становится нечем. Не грустите – начните войну и отберите у соседей их владения. Учтите только, что бои – дело дорогостоящее и не слишком прибыльное поначалу. Ведь флоты требуют содержания, потери (особенно при штурмах укрепленных портов) неизбежны, а значит, и расходы будут огромными. Зато захваченная развитая колония с хорошим набором товаров окупит все. Печалит в войне лишь то, что сражения идут, мягко говоря, в неспешном темпе. Нет, если все бои проводить на авторасчете, дело движется быстро, но и потери пожирают флот в мгновение ока. Если же управлять всем вручную, остается шанс победить даже более сильного врага. Вот только даже четырехкратное ускорение времени в битвах не способно заставить корабли ползать быстрее черепахи. С той же самой проблемой мы сталкивались в «Ост-Индской компании» и, видимо, разработчики так ничему и не научились на прошлой ошибке. Впрочем, баталии в «Хозяевах морей» – дело второстепенное, и вы вполне можете пройти игру, ни разу не увидев приглашающего к сражению экрана. Если, конечно, не будете отправлять в море ночных купцов. Угадайте, кто под флагом с черепом и костями с радостью позарится на беззащитное судно?

Полторы сотни лет кампании пролетают, как один день. Жизнь вице-короля всея Америки течет бурно – советники, поселенцы, соседи, пираты, индейцы и собственные планы не дают покоя ни на секунду. Месяц сменяет месяц, идут года и десятилетия, число золотых на счету увеличивается и увеличивается, и удается очнуться лишь тогда, когда кампания подходит к закономерному финалу. Надеемся, финал этот для вас будет удачным, а для ваших соперников – не слишком. Впрочем, никто не мешает попробовать свои силы еще раз. На высшей сложности, само собой. ■

КАК ТОЛЬКО НА СЧЕТЕ ЗАВОДИТСЯ МИЛЛИОНЧИК-ДРУГОЙ, ЕГО ТУТ ЖЕ СЪЕДАЮТ ОЧЕРЕДНЫЕ НЕОТЛОЖНЫЕ НУЖДЫ.

ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА

Колонисты – люди привередливые, чуть что не по их – начинают эмигрировать в более благополучные места. Поэтому волей-неволей строить церкви, ратуши и всякие таверны придется. А еще иногда поселенцы требуют завезти им партию какого-нибудь товара, причем их совершенно не волнует, что драгоценностей или вина в столице днем с огнем не сыщешь, а больше взять искомое неоткуда. К счастью, если развлекательных заведений в колонии хватает, то даже в случае недозавоза настроение упадет не сильно. Ведь хорошему губернатору такую мелочь можно и простить.

РАСШИРЕНИЕ ВЛАДЕНИЙ

Первые две колонии нам позволят основать практически сразу, а вот дальше в дело вступят ограничения: каждый следующий городок требует определенного уровня населения вице-королевства. Придется устраивать рейсы для новых поселенцев, привозя их из метрополии в Новый Свет. Впрочем, вам же все равно надо гонять корабли в Европу с колониальными товарами, вот пусть на обратном пути и везут людей.

Блокада вражеского порта – неплохая возможность отловить уцелевшие флоты неприятеля «на живца». Особенно если этот порт у противника – последний.

Вот отберем оставшуюся колонию у британцев и заключим с ними мир. Да еще и денег попросим: когда твое вице-королевство сильно, ИИ еще и не такое проглотит.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

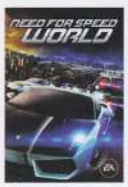
Nitro Games появилась в Финляндии в 2007 году и уже через два года заявила о себе выходом «Ост-Индской компании». Так как сериал Patrician давно не обновлялся, то на рынке стратегий с уклоном в торговлю образовалась неприятная пустота, и первая же игра молодой команды пришлась ко двору. Неудивительно, что для закрепления успеха был выбран тот же поджанр, разве что место действия сменили да экономической части нарастили дополнительных мускулов. Интересно, на какой период истории финны обратят внимание в следующий раз? Или они вовсе отправят нас в будущее и позволят поторговать в космосе?

Scan BeneP24

ПОХОЖЕ НА: Need for Speed: Most Wanted, Скорость онлайн
РЕЖИМЫ ИГРЫ: мультиплеер на тысячи игроков

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



NEED FOR SPEED: WORLD

ХАОТИЧНЫЙ ММО-РЕЙСИНГ, КОТОРЫЙ ОЧЕНЬ ЛЮБИТ ДЕНЬГИ

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Black Box
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 7600GT/Radeon HD2600, Интернет-подключение не менее 512 кб/с
ИНТЕРНЕТ: world.needforspeed.com

Во всем, конечно, виноваты корейцы. Благодаря им появилась Free2Play – та самая условно-бесплатная модель распространения онлайн-игр, о которой так много говорят. Южнокорейский рынок оказался превосходным полигоном для испытания нового вируса – это уже потом зараза переметнулась на Китай, другие азиатские страны и, наконец, Россию. Суть проста: вы не платите за игру, но платите за возможность играть в нее полноценно. Это главный принцип Free2Play – если не платить, то чувствуешь себя человеком с крайне ограниченными возможностями.

Но новой Need for Speed: World и этого мало: после прокачки до 10 уровня (в гоночной, хотим заметить, игре) придется заплатить 20 долларов просто за то, чтобы продолжить играть. При этом без постоянного апгрейда машины (а также без покупки специальных бонусов за вполне реальные деньги) побеждать в гонках будет практически невозможно. Баланс, поставленный на колени ради мгновенного заработка на игроках, – главная проблема этой без пяти минут хорошей гоночной игры. Но обо всем по порядку.

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Решение выпустить сразу три игры Need for Speed в 2010 году компания Electronic Arts приняла без особых раздумий: пусть одна будет классическим блокбастером (Hot Pursuit), другая с графикой попроще, зато с мощной аркадной составляющей (Nitro для Wii и DS), третья – онлайновой, с большим городом и микротранзакциями (World). Need for Speed: World на первый взгляд кажется начинанием, скорее, положи-

Возможности для кастомизации, похоже, самые обширные за всю историю серии. Это очень важно: без своевременного тюнинга выигрывать гонки просто невозможно.

Такое неряшливое столпотворение на старте – обычное дело.

Scan BeneP24

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Открытый город с реальными игроками, хорошая графика и низкие системные требования, бесплатный триал на 10 уровней, интересный режим погони.

Игра постоянно и недвусмысленно намекает, что неплохо было бы заплатить денег; игровых режимов преступно мало, система прокачки и баланс – неочевидны. Серьезные лаги в гонках.

ИНТЕРЕСНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ НАД НАШИМИ КОШЕЛЬКАМИ – НЕ ИСКЛЮЧЕНО, ЧТО ПРИ ВНУШИТЕЛЬНЫХ ДЕНЕЖНЫХ ВЛИВАНИЯХ NEED FOR SPEED: WORLD МОЖЕТ СТАТЬ ИГРОЙ, ПРИЯТНОЙ ВО ВСЕХ ОТНОШЕНИЯХ.

6.5

нормально

ИРОНИЯ WORLD ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО САМЫЙ ИНТЕРЕСНЫЙ РЕЖИМ В ИГРЕ ДОСТУПЕН ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В СИНГЛПЛЕЕРНОМ ВИДЕ.

▲ *Нитроускорение покупается за реальные деньги. Добро пожаловать в удивительный мир Free2Play!*

● *После каждой гонки (вне зависимости от того, пришли вы первым или последним) вам предложат выбрать бонус.*

тельным – это бесплатная для скачивания игра, с современной графикой и под известным брендом, объединяющая в себе лучшие моменты Carbon и Most Wanted. На практике в World действительно много общего с той же Most Wanted – один графический движок, те же режимы, тот же аркадный геймплей, даже открытый город невероятно похож на тот, что мы видели в Most Wanted, – нет только сюжета как главной мотивации проходить тысячи заездов. У World есть мотивация получше: огромная шкала прокачки в верхней части экрана. Структурно World делится всего на четыре режима. Первый – исследование: вы катаетесь по городу и... в общем, просто катаетесь по городу – ничего другого здесь делать нельзя, а другие игроки представлены дергающимися «призраками», через которые можно спокойно проезжать (или кликнуть правой кнопкой, чтобы открыть меню социальной составляющей: забанить, добавить в друзья, все такое). Время от времени на улицы города в буквальном смысле телепортируется трафик – в него можно сколько угодно врезаться, благо система повреждений в игре отсутствует (еще одна галочка в ваш список «да это же клон Most Wanted!»). Но на этом польза от режима исследования стремительно заканчивается – для перемещения к точке старта любой гонки достаточно просто открыть карту и нажать на кнопку «телепортироваться».

ЗДРАВСТВУЙ, НУБ

На точках старта жизнь бьет ключом – ведь там доступны два других режима игры: гонки и, вы не поверите, кольцевые гонки (последние открываются только по достижении 4 уровня). Любой «эвент» можно проходить как в мультиплеере, так и вместе с ИИ – последнее считается жульничеством, поскольку компьютерные оппоненты заведомо немного слабее, чем реальные. Также есть достаточно бесполезный вариант «Play with friends» – даже если у вас есть друзья в World, вряд ли они обрадуются приглашению помериться лошадиными силами. Наверное, авторы думали обратное. За победу в гонках даются очки опыта (Respect) и деньги, на которые можно покупать новые автомобили и тюнинговать старые. По степени подробности тюнинга и кастомизации Need for Speed: World приближается к консольной Forza: здесь можно поменять, кажется, даже цвет внутренней поверхности выхлопной трубы. Есть и более очевидные апгрейды, добавляющие машине скорости, маневренности – они крайне важны для победы в гонках. Другой недостаток

Scan BeneP24

Как и в Most Wanted, время суток здесь меняется, но ночь никогда не наступает – только вот такие вот сумерки.

World в том, что всегда проще купить новую машину, чем апгрейдить старую. Купить, надо заметить, за совершенно реальные деньги.

SMS НА КОРОТКИЙ НОМЕР

Местная игровая валюта называется Boost и приобретается через цифровой сервис доставки EA (и, как мы уже говорили, в любом случае придется заплатить 20 долларов за то, чтобы прокачаться выше 10 уровня – он достигается за пару вечеров). За Boost покупаются главные усиления – бонусы, навевающие воспоминания о недавней Blur. Это, в первую очередь, нитроускорение, магнит трафика («притягивает» гражданские машины к сопернику впереди вас), а также другие вариации на тему «атака-защита» вроде виртуальной рогатки или щита. Главная проблема этих бонусов заключается в том, что они... заканчиваются. В начале игры (то есть, на первом уровне) у вас есть примерно по пять каждого вида, но вы растратите их все уже ко второй гонке! Нет, сами они не восстанавливаются, единственный способ получить их – выбрать одну из пяти карточек-бонусов, которые игра предлагает после каждого заезда (вне зависимости от того, пришли вы первым или же последним). Хотя нет. Есть способ лучше: заплатить деньги. Здесь игра хищно улыбается и предлагает вам купить столько нитроускорения, сколько пожелаете. Все-таки святые люди, эти разработчики из Black Box!

И НЕТ НАМ ПОКОЯ

Ирония Need for Speed: World заключается в том, что самый интересный режим в игре (Pursuit, четвертый по счету) доступен исключительно в сингплеерном виде. Чтобы начать погоню, достаточно задеть одного из полицейских, которые то и дело появляются из воздуха рядом с вашей машиной. Дальнейшее до боли напоминает наш любимый (как вы уже догадались) Most Wanted: несколько уровней розыска, переговоры по радио, разрушаемые препятствия, способные задержать копов, блокировка дорог... Для режима погони есть свои бонусы (приобретаются по такой же схеме, что и остальные): один позволит ненадолго отбросить «хвост», другой – таранить препятствия и разбрасывать машины в разные стороны. Стоит заметить, что физика в World вполне игрушечная, а повреждения – косметические. Но если наехать на шипы, то скорость серьезно замедлится – тут-то у копов и появится шанс достать игрока. При поимке выписывается штраф (но добавляется немного репутации), при удачном уходе от погони – золотые горы опыта и денег (примерно как за четыре гонки с обычными соперниками). Чтобы все поняли, чем в World действительно стоит заниматься.

СИТРОЕН 80-ГО УРОВНЯ

Каждый левел-ап (за полученные очки репутации) открывает на выбор одну из спецспособностей, полезную в гонках (на 5% быстрее восстанавливается нитроускорение!), погонях от полиции (на 3% меньше шанс, что вас поймают!) или исследовании (на 4% больше репутации за каждую победу!). Все эти модификаторы, если честно, мало меняют расстановку дел – гораздо проще покупать за деньги «бустеры», увеличивающие приход денег или репутации сразу на 25% за раз или дающие новую машину «на прокат». Другое дело, что новый уровень означает и новые виды соревнований – хотя треки умудряются повторяться почти через раз. Отдельным пунктом идет забавный, но бесполезный режим «стадиона» – это большое открытое пространство, где можно просто кататься с другими игроками с включенными коллизиями (машины не будут проезжать одна сквозь другую, можно делать фоточки и отправлять друзьям!).

А еще World очень часто и немилосердно лагает: когда в гонке машины движутся «скачками» по 5-10 метров, интерес к игре пропадает очень быстро. Как будто в противовес всему этому, в игре очень хорошая графика – среди MMO-игр вообще сложно найти конкурентов, разве что EVE Online выглядит роскошнее. Но главное – приготовьтесь к тому, что после 10 уровня игра попросит себя купить. Впрочем, геймеров выше 10 уровня за неделю, проведенную в компании Need for Speed: World, мы ни разу не видели. Пожалуй, надо было выбирать корейский сервер. ■

Знание трасс (их не так много) поможет вовремя срезать поворот и заработать преимущество в гонке.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Внутренняя студия Black Box – рабочая лошадка Electronic Arts, специализирующаяся на спортивных и гоночных играх. Помимо всех последних выпусков Need for Speed (кроме Shift и грядущей Hot Pursuit), разработчики из Ванкувера занимались неплохой консольной серией Skate – отличительной особенностью этих симуляторов скейтбординга являлось управление трюками, назначенное не на кнопки, а на аналоговые рукоятки геймпадов. Решение спорное, но оно работает.

Машины отлично детализированы – особенно для онлайновой гонки.

ПОХОЖЕ НА: Hearts of Iron 3, Europa Universalis 3, Making History: The Calm and the Storm
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сингл, мультиплеер на 2-32 игрока

Автор: Дмитрий Карасев

HEARTS OF IRON 3: SEMPER FI

САМ СЕБЕ ГЕНЕРАЛИССИМУС

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 6800/ Radeon X850XT
- **ИНТЕРНЕТ:** www.paradoxplaza.com/games/hearts-of-iron-3-semper-fi

Прошлогодняя Hearts of Iron 3, также известная как «Вторая мировая своими руками», стала одной из самых подробных стратегий по своему периоду – как это обычно и бывает у Paradox Interactive. Но как это случается у Paradox не менее часто, она была переполнена багами, дырами в балансе и мелкими недоработками. Если с первыми удалось сладить при помощи патчей, то для устранения вторых и третьих было выпущено целое дополнение.

ИДУ НА FI

Аддон Semper Fi (от латинского Semper Fidelis – «всегда верен», девиз морской пехоты США), кстати, получился весьма компактным, что с Paradox Interactive бывает довольно редко. Можно даже сказать, что перед нами – этакий мега-патч, призванный сгладить многочисленные шероховатости Hearts of Iron 3, от неоправданно сильных подводных лодок до пробелов в ИИ противников.

Никаких глобальных изменений в Semper Fi действительно нет. Игра по-прежнему максимально подробно воссоздает картину мира с 1936 по 1945 годы. Вы вольны подключиться к событиям в любой момент, взять под контроль понравившуюся страну и постараться раскрасить как можно большую часть глобуса в цвета одной из трех фракций (страны Оси, Союзники или Коминтерн). Стиль управления каждый выбирает сам: можно подробно вникать в проблемы каждого солдата на передовой, а можно лишь задавать общие цели министрам и генералам – остальное ИИ сделает сам.

К слову, основательная доработка искусственного интеллекта – главный, пожалуй, аргумент в пользу Semper Fi. Прежде всего это касается противников. Виртуальные оппоненты, и раньше готовые на тактическом уровне устроить трепку любому полководцу, наконец-то научились мыслить глобально. Враги стали действовать более изобретательно и агрессивно – немцы больше не упираются в линию Мажино, СССР не сидит безвылазно на своих рубежах, и даже Финляндия так и норовит кого-нибудь покорить. Если вы привыкли побеждать в Hearts of Iron 3, пользуясь инертностью оппонентов, – вас ждет весьма неприятный сюрприз.

КОННИЦА НАЛЕВО, ТАНКИ НАПРАВО

С тактическим мышлением у ИИ дела теперь тоже обстоят значительно лучше. И ваши, и вражеские генералы научились оставлять в тылу резервы, своевременно драпать… то есть отступать на заранее подготовленные позиции, и выставлять арьергарды, это отступление прикрывающие. Теперь небольшое поражение не обернется для вас полным разгромом из-за желания командиров защищать рубежи до последнего живого юнита.

Любой корабль можно теперь объявить гордостью нации. Боеспособность его повысится, но если утонет – в народе будут разброд и шатания.

Главная функция картинки в Hearts of Iron 3 – отпугивать тех, кто морально не готов играть в глобальные стратегии.

Scan BeMeP24

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Сериал Hearts of Iron значит для Paradox Interactive не меньше, чем Черчилль для Англии, танк Т-34 для Красной Армии, а «Ил-2 Штурмовик» – для отечественной игровой индустрии. За 11 лет существования шведской компании случалось создавать и более популярные игры (одна Europa Universalis чего стоит), но именно Hearts of Iron, вышедшая в 2002 году, принесла студии известность и закрепила за ней репутацию главного специалиста по глобальным стратегиям. С тех пор шведы держат марку, и выход очередного продукта под названием Hearts of Iron – всегда событие в мире стратегических игр.

paradox INTERACTIVE

В Semper Fi появился ровно один новый сценарий, который относится к 1940 году, пропущенному в Hearts of Iron 3.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★ 5.0

Множество мелких доработок – улучшили ИИ и интерфейс, дали новые инструменты взаимодействия с союзниками, добавили глобальные цели и далее по списку.

Количество багов осталось практически на прежнем уровне, если даже не возросло.

СБОРНИК МЕЛКИХ ЗАПЛАТ НА КОРПУС HEARTS OF IRON 3, КОТОРЫЕ ВСЕ ВМЕСТЕ ДЕЛАЮТ ИГРУ КУДА БОЛЕЕ КОМФОРТНОЙ.

7.5

хорошо

Те, кто воевать предпочитает самостоятельно, должны порадоваться изрядно переработочному интерфейсу. Теперь, к примеру, можно самостоятельно очерчивать театр военных действий, а не полагаться на предложенные генералами варианты. Новый визуальный редактор позволяет без труда «рулить» войсками, благодаря чему можно легко и быстро раздать команды большому числу отрядов. Благо информация теперь отображается предельно наглядно – цепочки командования, например, показаны в виде зеленых и красных (если отряд оторвался слишком далеко и эффективно управлять им нельзя) линий. «Авиационный» и «морской» фильтры тоже облегчают жизнь командира.

Координировать действия с союзниками тоже стало удобно – теперь достаточно указать им провинцию, и они тут же двинут туда войска для защиты (если это ваша земля) или нападения (если отмечена территория врага). Конечно, требования о помощи носят скорее рекомендательный характер – даже при максимально дружественных отношениях Канада не пошлет десант для обороны Смоленска. Но все равно эта возможность делает игру куда удобнее.

СИЛА ИСТОРИИ

Отдельным пластом идет ряд нововведений, привязанных к реальной истории. Страны, возглавляющие все три указанных выше альянса – СССР, Британия и Германия, – перед началом очередной кампании задают 15 «условий» вроде «взять Берлин» или «загнать Польшу в состав Коминтерна». По количеству выполненных задач в итоге и присуждается победа той или иной фракции.

Кроме того, существуют задачи более мелкого масштаба, выполнение которых позволяет получить определенный бонус и/или испортить жизнь противнику. К примеру, пока Советский Союз контролирует черноморский пролив, он обеспечивает себе прибавку к ресурсам, а всех врагов в этом регионе, наоборот, сажает на сухой паек.

Теперь можно бесплатно подтянуть союзника на свой научный уровень. Весьма полезно для Hearts of Iron 3, где вся стратегия строится на альянсах.

Еще один способ получить преимущество – организовать так называемую «историческую битву» на выгодных для себя условиях. К примеру, если СССР заманит нацистов под Москву зимой, то Красная Армия получит в этом бою бонус, так как в «настоящей» истории в аналогичных условиях победа осталась за ней. Впрочем, дивиденды от всех этих исторических бонусов довольно невелики – они нужны, скорее, для придания игре соответствующего колорита.

Пехоте, авиации и флоту, действующим на одном направлении, можно задавать разную тактику.

МАЛ, ДА УДАЛ

Единственное, что в Semper Fi вызывает серьезное раздражение, – это множество багов. Хочется верить, что в Paradox Interactive на этот раз хотели как лучше, но получилось в итоге как всегда. Ситуация, когда ИИ вдруг перестает производить наземные юниты или напрочь отказывается реагировать на всякие дипломатические обращения, – вещь вполне обыденная. Впрочем, поклонникам игры к этому уже не привыкать.

Что же до разговоров о том, что Semper Fi на аддон не тянет... Они, конечно, во многом оправданны, но стоит вам установить дополнение, и уже через час вы зададитесь вопросом – как можно было играть в Hearts of Iron 3 без всего этого? ■

НЕМЦЫ БОЛЬШЕ НЕ УПИРАЮТСЯ В ЛИНИЮ МАЖИНО, СССР НЕ СИДИТ БЕЗВЫЛАЗНО НА СВОИХ РУБЕЖАХ, И ДАЖЕ ФИНЛЯНДИЯ ТАК И НОРОВИТ КОГО-НИБУДЬ ПОКОРИТЬ.

Scan BeMeP24

ПОХОЖЕ НА: «Overclocked. Оправданная жестокость», фильм «Одиннадцать друзей Оушена»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: Сингл

Автор: Денис Кублицкий

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: dtp entertainment
РАЗРАБОТЧИК: House of Tales
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Низкие, видеокарта уровня GeForce 7600 GT/Radeon X1600
ИНТЕРНЕТ: www.15days-game.com

Комната Майка полностью соответствует его пристрастиям. Судя по экрану игрового автомата, это Тетрис. А деревце жаль...

15 DAYS

С ПРЕТЕНЗИЕЙ НА ДРАМАТИЗМ

Знаете ли вы о британском телесериале Hustle? Он рассказывает о группе мошенников, которые изобретают различные способы отъема нечестно нажитых денег у населения. Под раздачу попадают все богачи, ведущие неправедный образ жизни или каким-либо образом насолившие знакомым героев сериала. Причем дело не в деньгах, а в спортивном интересе – иногда полученные тысячи идут на благие дела.

В 15 Days ситуация похожая – большая часть событий также разворачивается в Лондоне, а главные герои играют в Робин Гуда, воруя у богатых и помогая благотворительным организациям. Стиль вступительного ролика не скрывает желания 15 Days казаться взрослой бандитской драмой: меньше чем за минуту нам успевают показать момент смерти премьер-министра Великобритании, процесс создания поддельной картины, руки в перчатках, взлом замка сейфа, чемоданчик с миллионом фунтов стерлингов и кражу символов с циферблата Биг-Бена. Нет, последнее не имеет отношения к Hustle, где однажды герои умудрились продать надпись «Hollywood» одному предприимчивому, но недалекому ковбою. Все гораздо прозаичнее: у Кэтрин сегодня день рождения, и вдобавок к обязательному тортику ее друзья решили сделать запоминающийся подарок.

РОБИН ГУД И КЭТРИН

Компания собралась необычная. Бернард – доктор математических наук из Бельгии, разменявший четвертый десяток, Майк – молодой компьютерный гик, не мыслящий существования без браузера IceBear и почтового клиента ThunderStrike (толстый немецкий юмор, не иначе). Мужчины не особо ладят друг с другом и давно бы разбежались, если бы не Кэтрин: Майк мечтает на ней жениться, а Бернард играет в отца – со своим у Кейт не заладилось. В общем, ситуация почти классическая за исключением того, что живут они в одних апартаментах и промышляют грабежом картин, оставляя взамен ловко сделанные копии. Заказ не заставляет себя ждать: неизвестный африканец просит украсть портрет Уинстона Черчилля из Музея Современных Искусств в Лондоне, обещая 5 миллионов фунтов. И хотя личность заказчика внушает подозрения, герои решаются на аферу, собираясь пожертвовать все деньги

Студия Роберта Макгрейда. Талантливый художник создает копии картин на заказ.

Во время кражи оригинал заменяется на копию. Если следы преступления тщательно замести, пропажу могут вообще не обнаружить.

Scan BeMeP24

на благотворительность. А посетители музея полюбуются на фальшивый портрет: друг троицы – вольный художник Роберт – может подделать даже работы Микеланджело, а за портрет бывшего премьер-министра Британии берется крайне неохотно – не тот уровень. Стоп. Как связан портрет Черчилля с только что погибшим при загадочных обстоятельствах нынешним министром? Ответ на этот вопрос мы будем искать до конца игры.

СТИНГ НАОБОРОТ

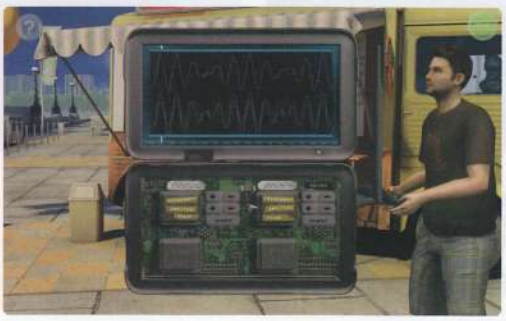
Пока Кейт, Майк и Берни планирует взлом с ограблением, по ту сторону Атлантики с начальством препирается Джек Стерн: циничный сотрудник интерпола отказывается ехать в Лондон и расследовать смерть тамошнего министра. Англичане ему не нравятся: кто ж их разберет с их хрестоматийным «Oi! Blimey mate!» и обязательным чаепитием. Помощи в расследовании ждать не от кого: сотрудники MI6 (секретная разведслужба Великобритании) достаточно наслышаны о Джеке, чтобы поскорее избавиться от него, предоставив американцу фургон с компьютером и отправив на все четыре стороны. Естественно, приезжий умудрится вляпаться во все типы неприятностей, и в конце концов пути его и современных Робин Гудов пересекутся.

Только не говорите, что мы испортили всю интригу: историю все равно рушат дубовая анимация (когда камера показывает лица персонажей вблизи, хочется отпрыгнуть от монитора), чрезмерно длинная болтология, простейшие головоломки (если что, их можно вообще пропустить) и необходимость совершать очевидные и однообразные действия. Тут вам предложат отметить расположение десятка камер в лондонском музее, тыкая в каждую выбранным в инвентаре планом здания, или простукать стену в поисках слабых мест. Интересны ли другие задачки? Нисколечко – все действия предсказуемы: когда Бернард разбирает минометный снаряд времен Второй мировой, чтобы сделать взрывчатый заряд, больше беспокоишься не о последовательности действий, а о здоровье протеже. Впрочем, это не Black Mirror: герои не могут умереть, да и повествование линейно до безобразия. Если Джек получает рукоятью пистолета по затылку, значит так и задумано.

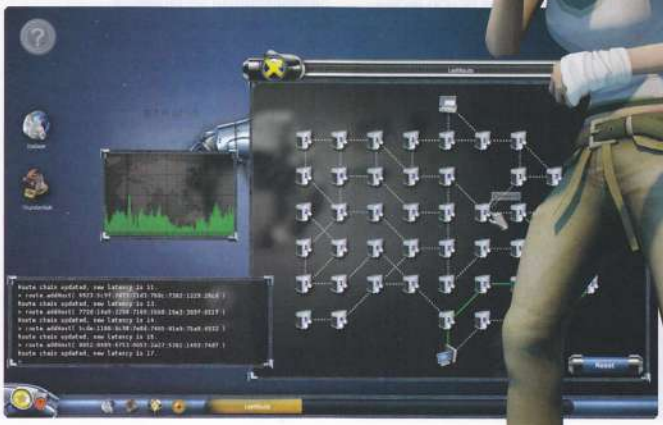
ПРОСТОЕ КИНО

Вообще, на борьбу с инвентарем (сделан он крайне неудачно) уходит больше сил, чем на решение загадок. Задуматься и сопоставить информацию требуют лишь «детективные» задачи: с помощью местной поисковой системы (Google горько рыдает – нужный результат всегда идет первым) приходится искать людей, компании и прочие адреса. А потом звонить им или сразу ехать на место – никакой интриги. По сути, игра просит нас производить очевидные действия, чтобы создать хоть какую-то иллюзию интерактивности. Но зачем заставлять игрока тянуться к мыши после окончания пятиминутного диалога, только чтобы запустить новую сценку после пары щелчков? Вкупе с пресными выражениями лиц и практически статичной камерой все это производит впечатление дешевого кино, где оператор уже научился настраивать фокус, но еще не умеет выбирать интересные ракурсы. И это не исправят ни удобоваримый сюжет с намеком на продолжение, ни аутентичное (да, все говорят с правильными акцентами) озвучание персонажей. Посмотрите лучше Hustle – там предсказать концовку действительно сложно. ■

Не музеями едиными. Придется побывать и в ночном клубе, который Бернард упорно называет «диско», доводя «продвинутого» Майка до белого каления.



Первая и одновременно самая оригинальная задачка: меняя амплитуду, частоту и фазу, нужно подобрать сигнал.



В одной из задач нужно найти кратчайший путь к серверу. Алгоритм Дейкстры, говорите? Вручную решается секунд за 15.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Отлично подобранная музыка, интригующая завязка и приемлемая концовка, правдоподобный акцент персонажей (в английской версии).

Герои страдают параличом лица и носят гипс, сюжет в середине игры дает слабину, головоломки слишком просты и скучны, а типичных «инвентарных» загадок, считай, нет.

15 DAYS ОТЧАЯННО СТАРАЕТСЯ БЫТЬ ИНТЕРАКТИВНЫМ КИНО, СВОДЯ ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА К МИНИМУМУ. СКУЧНО!

6.5

нормально

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Познакомившись во время работы в компании ZDF Multimedia, Тобиас Шахте (Tobias Schachte) и Мартин Гантефёр (Martin Gantefohr) основывают в 1998 году в Бремене House of Tales Entertainment. Студия становится одним из первых немецких разработчиков адвенчур и в 2001 году выпускает дебютный проект – квест «Тайна друидов». Игра оказалась довольно посредственной, однако вышедшая в 2004 году «Момент истины» показала, что сотрудники House of Tales учатся на ошибках. Спустя три года планку качества студии подняла «Overclocked. Оправданная жестокость». Уже тогда было видно, что разработчики делают ставку на персонажей и сюжет, а не на сложные задачи. 15 Days это полностью подтверждает.

ПОХОЖЕ НА: Alien Shooter, Alien Breed: Impact
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сингл, кооператив на 2-4 игроков

Автор: Антон Понизов

Самые захватывающие моменты игры – когда враги прут сразу с нескольких направлений.

Tesla Cannon – незаменимый спутник на более высоких уровнях сложности.

ALIEN SWARM

НА РАБОТУ ТРЕБУЮТСЯ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 6600/Radeon X800, соединение с Интернетом
- **ИНТЕРНЕТ:** www.alienswarm.com

Бесплатную игру критиковать сложно, и дело даже не в коне, его зубах и какой-то другой морали – просто в Alien Swarm и так есть все, что есть у любой игры с бюджетным ценником, и она его, в отличие от заполонивших PC-рынок двадцатидолларовых продуктов, полностью заслуживает.

Alien Swarm – это Left 4 Dead сверху, без зомби, но с большими хэдкрабами, без хоррора, но с высоким темпом. Система проста: есть 4 класса персонажей, апгрейды оружия-амуниции и указание добраться из одной точки кишкообразного уровня в другую. Больше ничего и не нужно, но игра изо всех сил старается казаться серьезнее, чем она есть на самом деле. По локациям разбросаны PDA с бессмысленными сообщениями (как в Doom 3), встречается не только почти весь бестиарий Half-Life, но и толстые мутанты-бомбы, походящие на злодеев из Halo, а быстрая перезарядка (как в Gears of War) бесценна во время особо интенсивных перестрелок – Alien Swarm крадет отовсюду и понемногу, но за этим не видно какой-то общей идеи, попытки вывести баланс и рассказать складную историю. Игра раскрывается только на высоких уровнях сложности: подбор снаряжения и знание карты становятся обязательными, умелое командное взаимодействие – ключом к успеху, единственным способом выжить. Пока инженер колдует над очередным терминалом, решая осточертевшую головоломку, медику нужно следить за своим и чужим здоровьем, а офицеру – ставить автоматическую турель, параллельно пытаясь отстреливаться, – так все звучит в идеале, но куда проще как следует прокачаться и пользоваться читерскими пушками, не задевающими напарников.

КРАДЕТ ОТОВСЮДУ И ПОНЕМНОГУ, НО ОБЩЕЙ ИДЕИ ЗА ВСЕМ ЭТИМ НЕ ВИДНО.

Многие проблемы вырастают не из бесплатной модели распространения, а прямо из корней. Шесть лет назад Alien Swarm была успешным модом для Unreal Tournament 2004 – именно тогда его создатели и попали на радар Valve. Сейчас она в чем-то даже уступает оригиналу, где-то (в основном благодаря функциям Steam и технологии) его превосходит, но это как раз не проблема: Valve пытаются не вывести простую и работающую концепцию на новый уровень, а добиться обратной связи. Надо просто немного подождать, и у нее все будет: длинные уровни, нестандартные задания и устрашающие декорации – может даже появиться история, которая не рискнет так нелепо намекать на «Чужих». ■

Еще один момент, в котором игра очень хочет быть Half-Life 2: чтобы пройти дальше, надо сбросить контейнер на платформу.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Это не первый раз, когда Valve вербуют новых сотрудников из моддинг-коммьюнити: точно так же пришли когда-то в студию и будущие создатели Portal, хотя и они первопроходцами не были. Для Гейба Ньюэлла и Дага Ломбарди это превратилось в своеобразное развлечение, подобное скаутингу в спортивных менеджерах: они собирают лучшие таланты со всего мира и выращивают их в разработчиков экстра-класса, зная, что те разделяют взгляды начальства и что на нехватку свежих идей жаловаться не придется.

VALVE

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Бесплатность, SDK в комплекте, все удобства Steam, необходимость командной игры.

Короткая кампания, слишком линейные уровни, невнятные претензии на умный сюжет.

ПРОГРАММА ВЕРБОВКИ БУДУЩИХ СОТРУДНИКОВ VALVE, ЗАМАСКИРОВАННАЯ ПОД НЕПЛОХОЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ШУТЕР.

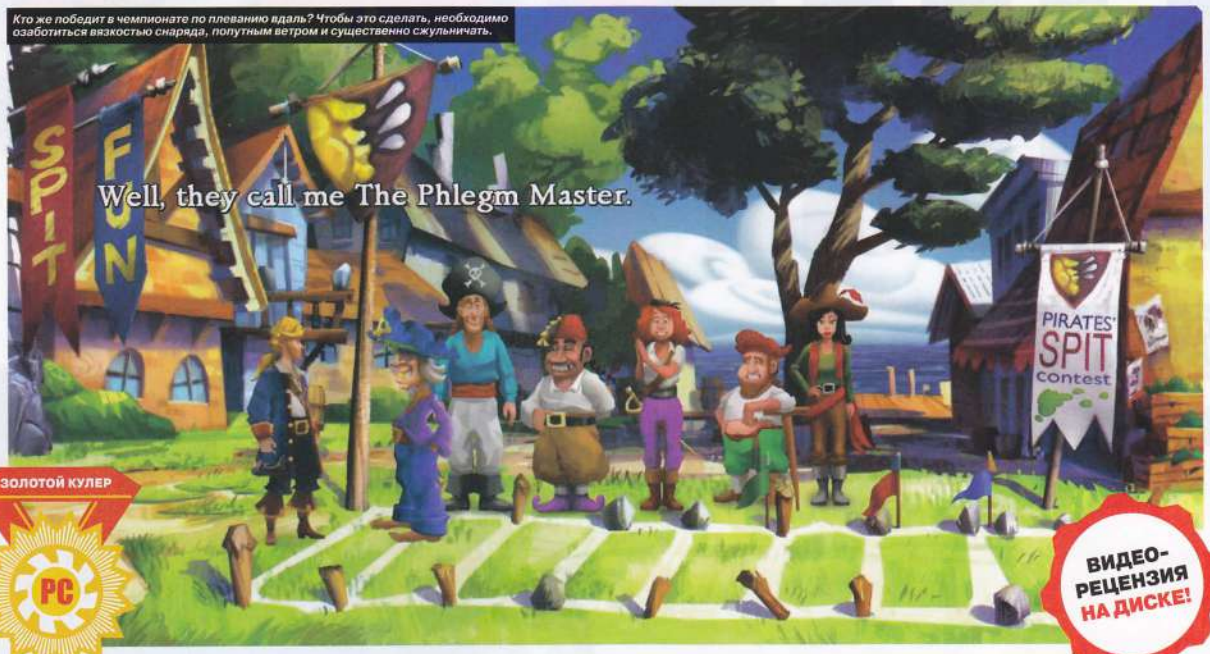
6.5

нормально

Scan BeMeP24

ПОХОЖЕ НА: The Secret of Monkey Island, The Curse of Monkey Island
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сингл

Автор:
Александр Барышников



Кто же победит в чемпионате по плеванию вдаль? Чтобы это сделать, необходимо озаботиться вязкостью снаряда, попутным ветром и существенно сжульничать.

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

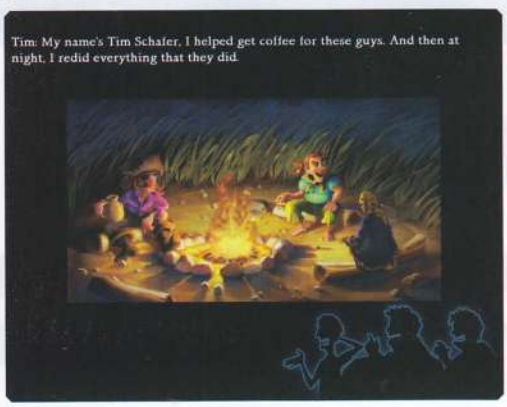
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта 128Mb
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lucasarts.com/games/monkeyisland2

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE

НА ВТОРОМ ДЫХАНИИ

Гениальные творения разного толка не дают покоя бизнесменам, отчего число разнообразных ремейков, ремиксов и адаптаций классических нетленок постоянно множится: отечественные телевизионщики красят штандартенфюрера Штирлица во все цвета радуги, японцы выпускают ремастер-сет The Beatles с утяжеленной басовой линией; LucasArts вспоминает юность и дарит нам отреставрированную сагу Monkey Island.

Первые секунды общения с легендой. Из угла экрана каждый штрих игры комментируют сами разработчики.



После выпуска The Secret of Monkey Island Special Edition, состоявшегося в прошлом году, всех матерых квестоманов мучил лишь один вопрос: будет ли ремейк второй части «Обезьяньего острова»? Увидим ли мы старые похождения великого пирата Гайбраша Трипвуда в новом свете? Как выглядит легендарное сокровище Big Whoop в сверхвысоком разрешении? Сможем ли мы узнать, как звучит песня танцующих скелетов в «живом» исполнении? Сейчас, наконец, мучения завершились – вот она, Monkey Island 2 Special Edition, зазывающе подмигивает и предлагает всем желающим лично ознакомиться с творчеством программистов и художников прошлого тысячелетия. Винтажные квесты в сравнении с нынешними безобидными массовыми бирюльками, чья сложность напрямую связана с коэффициентом интеллекта среднестатистического пользователя программ для ЭВМ, покажутся вам неприглядными злобными крокодилами. Мозголомность загадок – зашкаливающая; картинка – в стиле «снится кафельщику сон», звук и того чище – повергает домашних в беспросветное уныние.

Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge смягчает это впечатление в разы, потрясая букетом современных технологий: HD-графика,

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 10
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10

+ Самый знаменитый квест 90-х с современной графикой и звуком.

– Чрезмерно классическая анимация, лишенная какой-либо плавности.

ВЕРДИКТ НЕВЕРОЯТНО ПОСВЕЖЕВШАЯ ИГРА-ЛЕГЕНДА.

10
гениально

Scan BeneP24

О РАЗРАБОТЧИКЕ

LucasArts Entertainment существует настолько долго, что ничего о ней не знать просто стыдно. Ринувшись в геймдев еще в 80-х, студия имени бородатого Джорджа успела выпустить десяток распрекрасных проектов, вошедших в золотой фонд игростроя, а также кучу разноцветного игрошлака по мотивам многосерийной космодрамы «Звездные войны».

19 ЛЕТ СПУСТЯ

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (MS-DOS, 1991) | Special Edition (Windows, 2010)

полностью озвученные диалоги, шикарнейшая музыка, исполненная настоящими пиратомузыкантами, удобнейшее «однорукое» управление, с которым без проблем справится даже гвинейский папуас. Неизменными остались лишь три пункта – сложность, механика и искрометный юмор.

При этом я прекрасно понимаю, что фраза «искрометный юмор» затасканна и заезжена до полного неприятия, но поверьте, после запуска MI2SE вас немедленно захлестнет волной действительно искрометного юмора, а не той жалкой пародией на него, которой кичатся современные игросценаристы-земляки и наймиты-копирайтеры – это притом, что последняя действительно смешная шутка в лубочном жанре «русский квест» была замечена пятнадцать что ли лет назад, когда еще жива была честь и совесть отечественного геймдева.

Набор атрибутов игры хорош настолько, что проходить ее во второй – да что там, и в третий, и в четвертый раз так же приятно, как и при первом знакомстве. Некоторые вещи не надоедают, поверьте, и наблюдать за попытками главного героя стать самым крутым пиратом Карибского бассейна можно сутками. Сложность и нелогичность некоторых загадок, как уже отмечалась, сохранилась все там же – на заоблачном уровне, поэтому вы запросто поломаете одно полушарие своего мозга и потеряете второе в попытках сообразить, для чего же охотнику за сокровищами нужна обезьяна, как выиграть чемпионат по ромопитию и где бы разжиться деревянной ногой, что является наиглавнейшим атрибутом хорошо просоленного морского бродяги.

Для пытливых умов разработчики заготовили две невероятные «фишки»: во-первых, нажав волшебную клавишу F1, можно перевести игру в исходное состояние – т.е. вернуться к графике в разрешении 320x240 о 256 цветах, выгнать вон оркестр и бригаду актеров озвучания, вытащив с антресолей текстовые диалоги и траченную молью MIDI-музыку. И, конечно же, нельзя не упомянуть классический квестовый интерфейс, состоящий из 12 глаголов, которые необходимо применить к каждому объекту на экране – вдруг сработает? Любители хардкора, кстати говоря, могут пройти игру в «антикварном режиме», чтобы прочувствовать все прелести допотопного геймплея. Как же такой возможности не хватает при просмотре нынешнего крашеного киношлака, вы не представляете.

Вторая «фишка» – аудиокомментарии разработчиков. Тим Шафер, Рон Гилберт, Дэйв Гроссман, три героя, когда-то породившие легендарную серию и ныне работающие в разных студиях, вновь собрались в одной комнате и откомментировали каждую сцену игры. Это, без преувеличений, наилучший подарок, какой только можно было преподнести и стародавним фанатам серии, и вновь обретенным поклонникам. Special Edition гайбрашевой юности – идеальный вариант для тех, кто родился не то чтобы очень давно, и теперь вот что есть силы стремится припасть к истокам игроиндустрии. Для тех же, кто родился в совсем доисторические времена и лично запускал Monkey Island 2 под MS-DOS, Special Edition может стать ответом на многие вопросы. Наконец-то игроки с 30-летним стажем смогут разглядеть все прелести боевитой губернаторши Элейн Марли, услышат ее очаровательный голос и поймут, с чего вдруг наш герой Гайбраш втрескался в эту напористую дамочку по уши.

«Специальные эдиции» двух первых частей квестосериала Monkey Island – это идеальные ремейки. Перелопатив техническую сторону вдоль и поперек, LucasArts умудрилась сохранить в целости и сохранности то, что проще всего испохабить в наш бездуховный век: уникальную атмосферу серии, которая, собственно, и помешала сериалу затеряться среди вороха других игр. «Почему в вашем игротворчестве так мало ремейков? – хочется напоследок спросить у Лукаса. – Давайте же еще!» ■

НАЖАВ КЛАВИШУ F1, МОЖНО ПЕРЕВЕСТИ ИГРУ В ИСХОДНОЕ СОСТОЯНИЕ С РАЗРЕШЕНИЕМ 320X240.

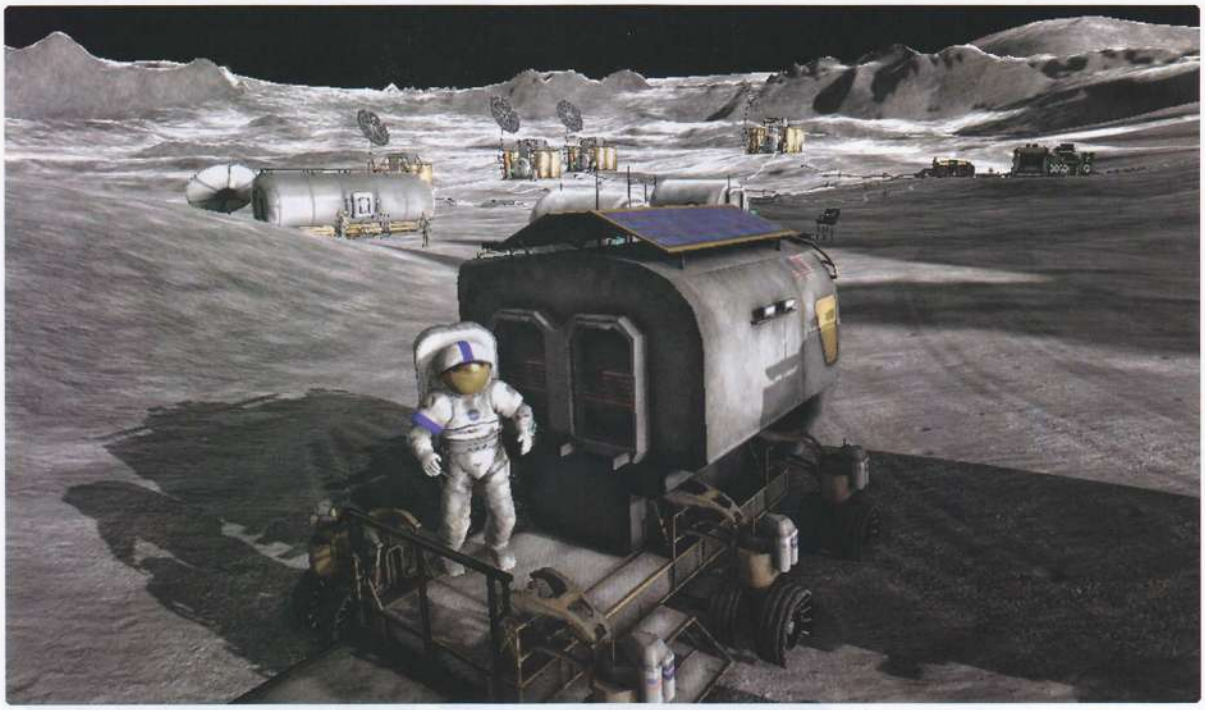
Лихой пират заперт в темнице, ключ от замка держит в зубах голодная собака. Сцена впоследствии была целиком утянута в кинофильм «Пираты Карибского моря».

▲ *Встреча произвела неизгладимое впечатление на обоих ее участников, а также на неслучайного наблюдателя.*

Scan BeMeP24

ПОХОЖЕ НА: America's Army
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сингл, кооператив на 2-6 игроков

Автор: Игорь Ерышев



MOONBASE ALPHA

ХЬЮСТОН, У НАС ТЕХНИЧЕСКИЕ НЕПОЛАДКИ

ЖАНР: Educational
ИЗДАТЕЛЬ: NASA
РАЗРАБОТЧИК: Virtual Heroes
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 7 поколения/Radeon X1900
ИНТЕРНЕТ: www.nasa.gov/offices/education/programs/national/ltp/games/moonbasealpha/

На дворе 2010 год, правят бал игры про крутых морпехов, умных спецназовцев и простых солдат на передовой. Когда-то мечтой каждого ребенка был огромный космический корабль и большой белый комбинезон. Сейчас, с боевиками вроде Call of Duty, которые популяризуют военные силы США, эти грезы как-то выветрились. Даже в космосе теперь работают исключительно с автоматом и плазменной винтовкой – куда это годится?

Наверное, об этом подумала NASA, когда решила спонсировать и консультировать небольшой проект компании Virtual Heroes, Moonbase Alpha. Более того, игру даже рекомендуют для ознакомления американским школьникам. Не будем врать – это заметно. Но вот плохо ли – тот ещё вопрос.

Обычный день астронавтов США. Обратите внимание на текстуры костюма – узнаете Unreal Engine 3?

РАЗ, ДВА, ПРЯМО НА ЛУНУ!

В 2020 году люди начали заселять спутник Земли и построили там небольшие поселения, пригодные для жизни. Все было прекрасно, пока в 2035 году на одно такое обиталище не обрушился метеоритный дождь. Все живы, целы, да вот аппаратура сильно пострадала. И починить её может только игрок. Или игроки, как повезет.

Вот и весь сюжет Moonbase Alpha: никаких неожиданностей вроде нашествия злобных инопланетян в середине игры или глобального заговора с целью захвата планеты не будет. Просто «бери в руки ключ и чини во-о-о-он ту мигающую штуковину». И то хлеб. Если охарактеризовать весь проект в целом, ничего кроме «минимализм» в голову не приходит. Одна карта в трех вариантах, единый для всех режим игры, 6 игроков в команде максимум (это кооператив, если кто не понял) и 25 минут на все про все. Не больше. Ограничения, впрочем, легко объясняются тем фактом, что «лунная база альфа» – своего рода проба пера. Сейчас NASA занимается разработкой комической MMO Astronaut: Moon, Mars and Beyond: там будет море разных заданий, несколько планет, реальные технологии и даже классы персонажей (без фантастики – лишь инженер, физик и пилот, никаких танков и хилеров)... А предмет данной рецензии, скорее, повышенная в звании

Та самая мини-игра. Со временем от одного её вида становится не по себе.

Scan BeMeP24

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Динамичность, хорошая музыка, атмосферность, тактическая глубина, реализм, случайная генерация поломок на каждом задании.

Слабая графика, один режим игры с одной картой, глупые условности, однообразие, лаги и тормоза во время сетевой игры, плохое управление транспортом и роботами.

НОРМАЛЬНАЯ БЕСПЛАТНАЯ АДВЕНЧУРА. БЕЗ ДОПОЛНЕНИЙ БЛАГОПОЛУЧНО УМРЕТ ЧЕРЕЗ ПОЛГОДА.

6.0
нормально

до самостоятельной игры демоверсия – маленькая и простенькая. Однако перед нами случай, когда «мало» не синонимично слову «плохо». Конечно, единственная локация нагоняет тоску, зато все события на ней (то есть поломки) генерируются случайным образом. А небольшая численность команды помогает концентрироваться на задании и вживаться в роль («если я буду бить баклуши, то вся колония может погибнуть!»). Можно включить режим «свободной игры», где лимит времени отсутствует, но это неинтересно. В истории про героических механиков, как и в детсадовском утреннике, должен быть свой драматизм.

Именно фактор времени делает игру интересной и затягивающей. Волей-неволей приходится продумывать маршрут, учитывать скорость передвижения (на поверхности Луны любой марафонец бегает со скоростью замедленного Макса Пейна), соблюдать план и координироваться с товарищами для удачного исхода работ. Сделав все правильно, из 25 минут можно затратить лишь 10-15 и получить именную строчку в глобальной таблице рекордов.

При этом период адаптации проходит быстро, потому что правила игры несложные. Достаточно одного захода в оффлайне, чтобы запомнить, что для починки всегда используют сварку, для прикручивания трубы – ключ, а для замены фильтров в системе жизнеобеспечения – радиоуправляемых роботов двух мастей (с рукой для подбирания предметов и встроенным сварочным аппаратом). На практике также выясняется простая истина – «если лень чинить, проще заменить». Метеориты по разным предметам ударили с различной силой, и сама игра приятным женским голосом услужливо сообщает, что если предмет сильно поврежден, лучше его не латать, а поставить другой для быстроты. Помогают все это сделать расположенные на территории колонии «сараи». В них есть все – от инструментов до переносных солнечных батарей. Количество вещей (кроме бесполезных чемоданчиков) бесконечно. Простор для тактики, в самом деле, огромный.

ПОНАЧАЛУ ВСЕ В MOONBASE ALPHA РАДУЕТ, НО ВСКОРОСТИ НАРУЖУ НАЧИНАЮТ ВЫЛЕЗАТЬ НЕДОСТАТКИ – НАПРИМЕР, ОДНООБРАЗИЕ.

РАБОТАЙ, СОЛНЦЕ ЕЩЁ ВЫСОКО

Поначалу все в Moonbase Alpha несказанно радует, но вскорости наружу начинают вылезать всяческие недостатки, самым главным и мерзким из которых является однообразие. Думать «куда бежать» постепенно становится интереснее, чем собственно бегать. Планировать маршрут и кооперироваться с другими людьми весело, а вот работать сварщиком – нет: процесс это до ужаса монотонный, да ещё и сопровождается мини-игрой, которая напоминает своих собратьев в другой «альфе», Alpha Protocol. Только эта ещё хуже – потому что возникает без предупреждения и требует хорошей чувствительности мыши. Участвовать в сварке микросхем приходится часто, а альтернативы ей никакой нет, поэтому наскучивает все это очень быстро. Можно заменить предмет, только веселее от этого не станет – все испортит размеренная ходьба протагониста и жуткое управление транспортным грузовиком.

Эта сцена повторяется раз в несколько минут. Привыкайте.

При желании можно залезать в командный центр и управлять грузовиком издалека. Только вот зачем, если можно и так, вручную?

ХАЛЯВА, СЭР!

Критиковать творение Virtual Heroes можно долго – за слабую графику и завышенные системные требования, за лаги и глупые условности, за краткость, в конце концов. Но все встанет на свои места, если вспомнить, что перед нами бесплатная обучающая игра с биркой «от малоизвестных разработчиков при поддержке NASA». Moonbase Alpha обошлась без сложного сценария, крови и современной картинки. Зато в ней есть красивая музыка, стратегическая глубина и нарисованная в небе Земля. Вам нужно больше? Извините, тогда вы ошиблись страницей, обзор Alien Swarm в другом месте. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Заглянув в графу «разработчик» и увидев там неизвестную студию с пафосным названием, можно засомневаться в качестве их продукта. Кто знает, вдруг там собрались неопытные? Как бы не так: основанную в 2004 году компанию Virtual Heroes составляют проверенные люди, во главе которых встал Джерри Хенеган (Jerry Heneghan), бывший сотрудник Red Storm Entertainment. Чем же они занимались 6 лет? Американской армией – виртуальной, конечно. Люди Хенегана создали на основе игры America's Army компьютерные симуляторы для подготовки Секретной службы (той, что охраняет президента США) и спецназа, а это очень почетно. Также Virtual Heroes собрала тренировочную игру для медицинских работников под названием Zero Hour: America's Medic. Одним словом, «виртуальные герои» отрабатывают свое имя на все 100 процентов.

Scan BeneP24

ПОХОЖЕ НА: Tom Clancy's H.A.W.X., Ил-2: Штурмовик
РЕЖИМЫ ИГРЫ: мультиплеер на 2-8 игроков

Автор:
Иван Сапров

Расположение врагов видно на радаре. Кроме того, отыскать противников помогают специальные маркеры. Все это позволяет не потеряться на картах: локации хоть и небольшие, но иногда вражеские самолеты приходится выискивать.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

DOGFIGHTER

ИГРУШЕЧНЫЙ СИМУЛЯТОР ЛЕТЧИКА-ВОЯКИ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Dark Water Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Dark Water Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 8800/ Radeon 3850
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dark-water-studios.com/portfolio/dogfighter/description.html

По первым впечатлениям DogFighter предназначена для людей, склонных к самообичеванию: чтобы ментально включиться в местную войну самолетов, непременно понадобится солдатская подготовка с десятками часов в каком-нибудь жестком летном симуляторе. Правда, живет такой вердикт обычно не дольше десяти минут: затем приходит понимание, что перед глазами не серьезная авиационная игра, а какой-то Unreal Tournament. Без автоматов, зато высоко над землей и на диких скоростях. Можно сказать, что новая игра от Dark Water Studios оказывается классическим сетевым шутером в стиле Quake с одной незначительной деталью: это игра про самолеты.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ – САМОЛЕТЫ

Как и полагается в любой нормальной сетевой забаве, DogFighter предлагает несколько режимов игры – большая их часть классические: deathmatch, team deathmatch, capture the flag. Есть еще режим survivor, где нужно отстреливать волны противников – к сожалению, он вышел скучноватым.

В игре несколько самолетов на любой вкус, причем от выбора летательного аппарата зависит стиль геймплея: например, легкая машина за секунды разгоняется до высокой скорости, но уничтожается одним точным попаданием из пулемета. Тяжелые же самолеты, напротив, летают медленно, маневрируют плохо, зато их так просто не подбить даже ракетой. Конечно, полно и промежуточных вариантов, так что каждый подберет себе подходящий аэроплан.

Доступных бонусов – великое множество, главное – выбрать подходящий.

АЛЬМАНАХ ЛЕТЧИКА

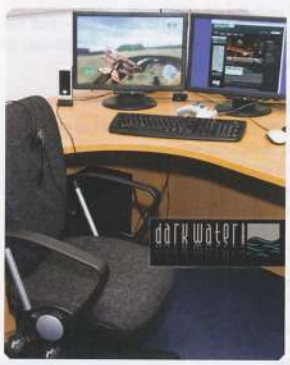
Для нормальной игры в DogFighter важно помнить пару нехитрых правил. Первое: никогда не забывать про разбросанные по уровням бонусы – они являются чуть ли не главным элементом всего геймплея. Режим невидимости, противорадарные бомбы, супероружие, которое ликвидирует цель даже при не самом метком попадании, – все это играет ключевую роль и может определить исход сражения. Второе правило: нужно по возможности как можно больше маневрировать, выполняя опасные трюки. При таком, неадекватном на первый взгляд, поведении существенно снижается риск получить ракету в двигатель. Например, «мертвая петля» – чуть ли не самый верный способ уйти с линии огня противника. Еще потребуются меткость, азарт и немного удачи.

Разработчики обещали, что бои будут проходить у самой земли – по их мнению, пижонские финты с риском для жизни на высоте десяти-пятнадцати метров над поверхностью смотрятся куда эффектнее традиционных небесных сражений. Отчасти это у них получилось. Попасть в открытый космос не выйдет при всем желании – в ходе полета к звездам двигатель «крылатой ма-

Scan BeMeP24

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Dark Water Studios – независимая ирландская компания-разработчик компьютерных и видеоигр, основанная в 2006 году. Издателем не поддерживается, игры делает на свои деньги. Главной миссией компании является создание веселых и оригинальных проектов для PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Опыта в индустрии у этих разработчиков нет совсем, на сегодняшний день DogFighter – их первая и единственная работа. Будущее компании целиком и полностью зависит от результатов продаж, которые покажет новоиспеченная аркада. Кто знает, может на оптимистичной ноте существование студии и прекратится.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★ 5.0

Занятная игровая механика, которая совмещает некоторые черты серьезного летного симулятора с драйвом аркадных сетевых шутеров.

Игры хватает на полтора часа, дальше геймплей начинает бесить.

НЕПЛОХОЙ ВАРИАНТ СКОРОТАТЬ ОБЕДЕННЫЙ ПЕРЕРЫВ В ОФИСЕ. ВЗОРВАТЬ САМОЛЕТ НАЧАЛЬНИКА НАД ЖЕРЛОМ ВУЛКАНА – ПРАКТИЧЕСКИ НИ С ЧЕМ НЕ СРАВНИМОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ.

6.0
нормально

К ИГРОКУ БЫСТРО ПРИХОДИТ ПОНИМАНИЕ, ЧТО ПЕРЕД ГЛАЗАМИ НЕ СЕРЬЕЗНАЯ АВИАЦИОННАЯ ИГРА, А КАКОЙ-ТО UNREAL TOURNAMENT.

Лучшая тактика в сражениях – сесть врагу на хвост и стрелять.

Иногда для получения особо приятного бонуса приходится идти на риск и летать, например, внутри египетской гробницы. Обычно игра стоит свеч.

шины» непременно заглохнет, придется перезапускать. Но и прижиматься к земле обычно нет необходимости, так что все самое интересное происходит обычно на средней высоте.

Визуально DogFighter здорово напоминает Team Fortress 2 с поправкой на то, что на экране воюют самолеты, а пехотинцев попросту нет: локации (от снежных каньонов где-нибудь в горах до египетских пустынь с пирамидами и гробницами), модельки техники и симпатичные спецэффекты честно нарисованы в мультяшном стиле, как по учебнику. Естественно, ничего хитрого в плане графики разработчики выдумывать не стали, но это и похвально – во-первых, не отвлекает от игры, а, во-вторых, работает такое чудо даже на слабых офисных компьютерах.

Для авторов это первый опыт в подобном жанре, поэтому без серьезных недостатков обойтись не могло. И не обошлось: DogFighter только по описанию и на картинках кажется веселой игрой, на самом деле долго воевать тут просто скучно. Сетевые баталии с новичками превращаются в унылую попытку хотя бы найти противников и «сесть им на хвост», а если играть с опытными геймерами, остается только бороться за выживание.

Но если пересилить себя, приготовиться к многократной смерти в первые полтора часа и впоследствии превратиться в настоящего профессионала, DogFighter покажет новую сторону: убийства вскоре начинают даваться совсем просто, а игра превращается в какой-то симулятор сбежавшего из психушки маньяка, который зачем-то сел в самолет.

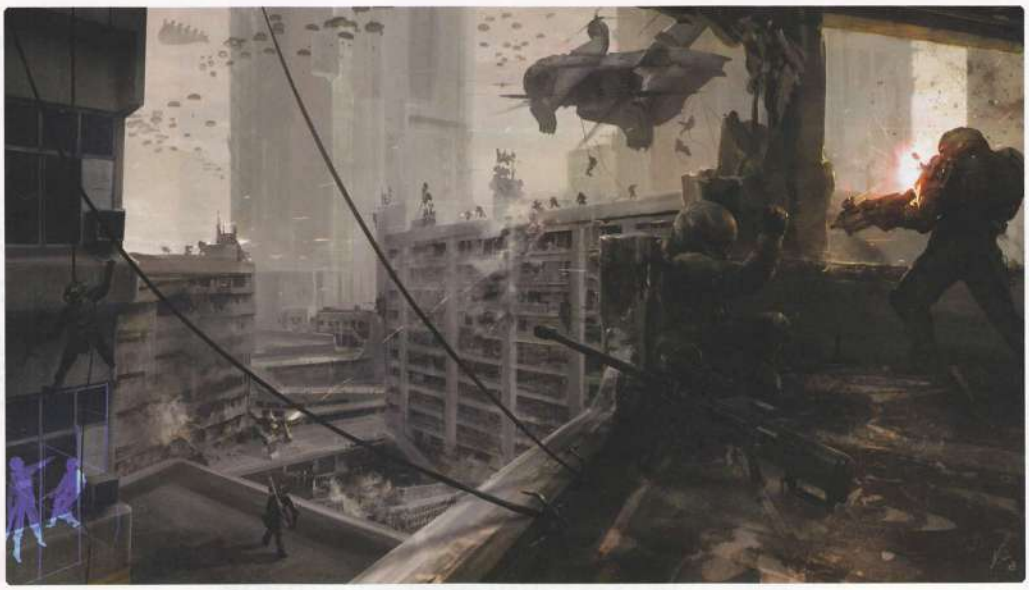
Главная проблема заключается в отсутствии творческого начала: DogFighter представляет собой механическую работу по нажатию пары кнопок мыши и утомительный поиск бонусов, поэтому через небольшой промежуток времени азарт улетучивается. Важно еще, что каждую минуту от игры ждешь какого-то буйства красок: пирамида на одной из локаций вот-вот, да превратится в летающий корабль, который наглым образом отправится в космос. Или вулкан уже в другом месте наконец проснется. Но ничего такого не происходит: ирландцам из Dark Water Studios в срочном порядке нужно равняться на Team 17, мастеров по юмору в сетевых играх. В противном случае их может ожидать трагическая судьба разработчиков игр третьего сорта. ■

Scan BeMeP24

ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare 2, Counter-Strike
РЕЖИМЫ ИГРЫ: мультиплеер на 16 игроков, кооператив на 2 игроков

Автор:
Кирилл Перевозчиков

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ignition Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Zombie Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6800/ Radeon X1800
- **ИНТЕРНЕТ:** www.playtangodown.com



BLACKLIGHT: TANGO DOWN

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ШУТЕР, В КОТОРЫЙ НИКТО НЕ ИГРАЕТ

Самое главное препятствие, которое стоит между вами и шутером со странным названием Blacklight: Tango Down, – ужасающая пустота на игровых серверах. В PC-версию этого многопользовательского развлечения играет так мало человек, что приходится невольно «подстраиваться» под североамериканское время и натурально ждать ночи, когда в онлайне появляются первые игроки.

В России игра (пока что) официально не издается, так что единственный способ – купить ее через кривоватую службу Games for Windows Live, заплатив полновесные 20 долларов (600 рублей). Для игры, которая хвастается на Западе своим низким ценником, – не слишком бюджетный вариант приобретения. Тут, конечно, виновата разница в ценообразовании. «ААА-шутер за 20 баксов!!! – кричат рекламные слоганы. – Нет, серьезно! ААА-шутер за 20 баксов. А еще у нас есть комикс по мотивам, и скоро мы снимем фильм. Наверное».

TANGO TANGO

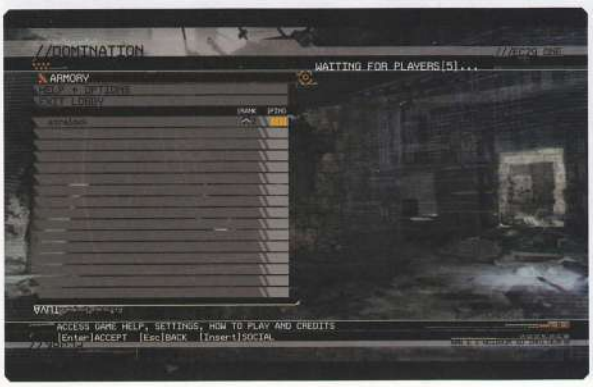
Нормальный человек, который ждет от исключительно многопользовательской Tango Down приличную замену если не Call of Duty: Modern Warfare 2, то хотя бы Battlefield: Bad Company 2, наверняка на первых порах разочарован не будет. Управление удобное, герой носится по уровню со скоростью Хищника, а полоска «опыта» с удовольствием заполняется за убийства, хэдшоты и помощь товарищам по команде – все как у взрослых. Со временем, впрочем, вы начнете что-то подозревать.

TANGO DOWN!

Во-первых, почему вашу команду загнали на базу каких-то полтора инвалида и вас постоянно, уже пятый раз, убивают, едва вы возродились? Ответ прост: Zombie Studio проспали последние де-

НА УРОВНЯХ ЗАЧЕМ-ТО ПРИСУТСТВУЮТ НАДПИСИ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ, ЧТО СИМВОЛИЗИРУЕТ СЮЖЕТ, КОТОРЫЙ, ПО АРХАИЧНОЙ ТРАДИЦИИ, ИЗЛАГАЕТСЯ В ПРИЛАГАЕМОМ РУКОВОДСТВЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.

Самая популярная игровая ситуация в Blacklight – экран ожидания других игроков.



Scan BeMeP24

«Сингл», совмещенный с кооперативным режимом, без преувеличений, ужасен.

сять лет в морозильной камере, ведь в игре Blacklight: Tango Down, дорогие друзья, фиксированные респауны. Это работает так же ужасно, как и звучит: одна команда запирает другую на своей базе (несколько символических укреплений с фиксированными турелями, от которых никакого толку), та бесконечно возрождается и бесконечно погибает – причем повезет именно тому, кто успеет быстро подхватить инициативу и отправиться дежурить на вражескую базу. Паршивый дизайн карт такую ситуацию только усугубляет. Кстати, на уровнях зачем-то присутствуют надписи на русском языке (что символизирует Сюжет, который, по архаичной традиции, излагается в прилагаемом руководстве пользователя).

ОНИ ЗАХВАТИЛИ БРАВО

Самое обидное, что в Zombie Studios действительно серьезно отнеслись к другому важному аспекту современного многопользовательского шутера – кастомизации. Вариантов амуниции – море, причем каждое оружие можно апгрейдить. Можно улучшать огнестрельные качества, вешать специальные брелоки, которые смешно болтаются на винтовке во время игры... Но и тут на поверхность выползает несбалансированность: SMG-пистолеты гораздо сильнее штурмовых и даже снайперских винтовок (!), а из обычного пистолета убить кого-либо практически невозможно.

Не удалось даже фирменное нововведение Blacklight, отличающее игру от простого клона Modern Warfare, – специальный визор, по включении которого можно даже сквозь стены видеть врагов, патроны и аптечки. Проблема в том, что когда HRV активируется (Hyper Reality Visor), игрок автоматически становится безоружным и полностью открытым для вражеского огня. Ощущения – из разряда идиотских.

YOUR TEAM LOST

В игре достаточно много режимов, но все они самые что ни на есть стандартные. Дефматч, командный дефмач, захват флага, битва на выживание – все это слегка замаскировано новыми названиями, в которых поначалу путаешься. Особняком стоит подсмотренный у Call of Duty режим Black Ops, рассчитанный на кооперативное прохождение (хотя можно попробовать его и в одиночку). Здесь все очень и очень плохо: глупые и слабые враги, выбегающие из-за углов, монотонная стрельба и никаких кооперативных элементов – есть, разве что, тимспик. Играть же во все это одному – извращение, которое надоедает уже через несколько минут. ■

▲ *Помимо надписей на русском языке, в игре также присутствует навязчивая реклама популярных брендов.*

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Низкая (для Запада) цена, достаточное количество режимов, широкая возможность поощрения игрока и кастомизация, неплохая графика.

В игру никто не играет – очень сложно найти товарищей для матча. Плохой баланс, глупые карты, устаревшая система респаунов.

ЕСЛИ У ВАС КАКИМ-ТО ЧУДОМ ОКАЗАЛСЯ КОД НА СКАЧИВАНИЕ BTD – ПОДАРИТЕ ЕГО ВАШЕМУ ЛУЧШЕМУ ДРУГУ. ДРУГ БУДЕТ ДОВОЛЕН ПОДАРКОМ, НУ А ТО, ЧТО ИГРА ПОСРЕДСТВЕННАЯ, – ТАК ЭТО НЕ ВЫ ВИНОВАТЫ, А РАЗРАБОТЧИКИ!

5.5

посредственно

О РАЗРАБОТЧИКЕ ZOMBIE STUDIOS

Сложно в это поверить, но раньше «Зомби» делали игры серии Spec Ops – той самой, к которой сейчас создается великолепный сиквел The Line. Если приглядеться, то можно найти одну игру серии Delta Force (Task Force Dagger. Никогда не слышали? Мы тоже), две игры по мотивам художественных фильмов «Пила», а также еще десяток малоизвестных проектов. Нам даже жалко «Зомбиков» – более невзрачную студию представить сложно.

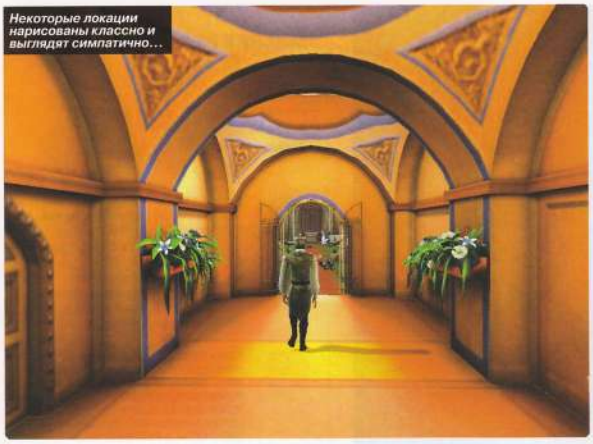
О PC-ВЕРСИИ

Blacklight функционирует на третьей версии Unreal Engine, что автоматически означает очень гуманные системные требования и неплохую картинку. Главное отличие PC-версии не в графике (она такая же, как на консолях), а во встроенной службе Games for Windows – Live, не слишком известной на фоне монополистки Steam. Кто знает, может быть, выйди Tango Down на более популярной платформе – не страдать бы тогда ей от недостатка играющих.

Scan BeMeP24

ПОХОЖЕ НА: King's Quest
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сингл

Автор: Иван Сапров


Некоторые локации нарисованы классно и выглядят симпатично...

... а некоторые – напротив, напоминают творчество первоклассников художественной школы.

THE SILVER LINING – EPISODE 1: WHAT IS DECREED MUST BE

ФАНАТСКИЙ СИКВЕЛ ЛЕГЕНДАРНОЙ KING'S QUEST

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Phoenix Online Studios
РАЗРАБОТЧИК: Phoenix Online Studios
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта с 256 Мб памяти
ИНТЕРНЕТ: www.tsl-game.com

Оценить все прелести The Silver Lining в полной мере сможет разве что самый преданный фанат оригинальных King's Quest в возрасте за тридцать, который в игры давно уже не играет, однако вовсе не откажется вспомнить о радостном (или не очень) детстве. Остальным же работа фанатской группы Phoenix Online Studios вряд ли придется по душе, даже в условиях острой нехватки достойных игр жанра.

Для выпуска «собственной King's Quest» парням из Phoenix Online Studios пришлось пройти огонь, воду и судебные разбирательства с Vivendi Games, которой принадлежат права на знаменитую франшизу и которая долгое время выступала решительно против любительской поделки в любой интерпретации. В итоге спасла некоммерческая основа проекта – правда, от первоначального названия игры, King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining, все же пришлось отказаться.

ИЗ КОРОЛЕВСТВА С ЛЮБОВЬЮ

The Silver Lining открывается вступительным роликом, в котором используются как будто бы все выразительные приемы, придуманные кинематографистами в прошлом веке: крупным планом показывается голубь, который под грустную музыку символично летит на фоне голубого неба, а затем камера, резко падая вниз, уже показывает главных героев, плачущих от счастья на свадьбе. Во всем этом чувствуется непередаваемая словами магия и любовь создателей The Silver Lining к оригинальной игре. Но это, к сожалению, единственная сильная эмоция, полученная от неофициального продолжения. Простенькая история о поисках колдуна, который проклял королевских детей, разворачивается в невзрачных декорациях, сопровождается однотипными диалогами и примитивными задачками (за всю игру нужно подобрать всего несколько предметов). Для прохождения никакой хитрости не потребуется: можно просто идти куда глаза глядят и разговаривать со всеми встречающимися на пути персонажами. Действия при этом комментируются закадровой рассказчицей, которую уже возненавидели фанаты сериала по всему миру. Впрочем, по нашему мнению, даже эта не самая талантливая актриса-любитель со своей ролью справляется в разы лучше некоторых отечественных актеров-дублеров, поэтому к местной озвучке мы относимся с должным пониманием и ничего плохого о ней не напишем.

В итоге проект покажется скучным любому, кто знаком с нормальными играми жанра: слушать россказни каких-то побочных персонажей надоедает минут через 30 после начала, но ничего больше нам предложить не в состоянии. Однако все претензии к качеству не имеют под собой никакой основы: если называть вещи своими именами, придется признать, что The Silver Lining сильный некоммерческий проект с неплохой по таким меркам графикой. Другое дело, что подобные игры делаются фанатами и для фанатов (и то не всех). Остальные просто пройдут стороной и не посмотрят на то, что игра бесплатная. ■

Предметы, которые нужно подобрать, замечаешь моментально. Как, например, вот эту мантию.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Задолго до выхода некоммерческий сиквел King's Quest под названием The Silver Lining признали самой профессиональной фанатской игрой современности: на проект молодой и никому не известной команды Phoenix Online Studios обратили внимание даже люди из Vivendi Games. Теперь, когда квест получился из рук вон плохим, будущее разработчиков зависит от того, какими окажутся следующие эпизоды. Напомним, всего запланировано 5 серий.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

The Silver Lining – это еще один повод вспомнить прекрасные времена середины восьмидесятых – начала девяностых. Для других целей игра, к сожалению, не предназначена.

Чувствуется любовь разработчиков к оригинальным King's Quest, однако на сам King's Quest нет ни намека. Ну, не считая действующих лиц и сеттинг.

ШУМИХА, КОТОРОЙ СОПРОВОЖДАЛАСЬ РАЗРАБОТКА ИГРЫ, НЕ СТОИТ СОБСТВЕННО САМОГО ПРОЕКТА – РАДИ ТАКОГО АВТОРАМ МОЖНО БЫЛО НЕ НАПРЯГАТЬСЯ И НИ С КЕМ НЕ ССОРИТЬСЯ.

5.0
посредственно

Scan BeMeP24

ПОХОЖЕ НА: Джек Кейн
РЕЖИМЫ ИГРЫ: синглл

Автор:
Петр Сальников

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** dtp Entertainment AG
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Deck13
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** Низкие, видеокарта уровня GeForce 6600 GT или Radeon соответствующего класса, 10 Гб свободного места на жестком диске
- **ИНТЕРНЕТ:** www.venetica-game.com

VENETICA ▶ LO-FI RPG

Скромная немецкая конторка Deck13 существует вне времени: в 2007 году эти люди пытались накормить публику игрой, утратившей актуальность за несколько лет до своего появления («Джек Кейн»), а теперь на голубом глазу выпустили RPG, утратившую актуальность еще раньше предыдущей. Удивительный талант.

ТВОЙ ДЕД!

В условной итальянской деревне происходит страшное: посреди романтической беседы главной героини Скарлет с букварным рыцарем по имени Бенедикт из кустов выскакивают загадочные враги в масках и начинают воровать-убивать. Скарлет, вооружившись кочергой, приходит на помощь нескольким крестьянам, а затем переживает драматическую смерть возлюбленного, которого манерно бьют ножом в спину. Уснув на холодной груди несчастного, юная мадам видит сон, в котором похожий на одного из персонажей третьей части кинофильма «Пираты Карибского моря» ктулхуобразный дед-чародей предсказуемо сообщает, что она избрана для священной миссии по спасению мира от вселенского зла.

СЛЕПИЛА ИЗ ТОГО, ЧТО БЫЛО

Мало того что все вышеописанные страсти исключительно банальны сами по себе, загвоздка еще и в том, что в Venetica они исполнены крайне неубедительно и неопрятно: судя по технологии, которую использует игра, появиться ей надо было задолго до Half-Life 2 – возможно, тогда кривая анимация, уродливые текстуры и кособокие лица персонажей и произвели бы на кого-нибудь впечатление.

Да и вообще игра будто сделана на коленке, такого количества багов на одну минуту не было уже очень давно: ноги, утопающие в земле, руки, торчащие из стен, странное поведение PhysX и еще много, очень много всякой раздражающей дряни. Это если не считать главной проблемы: для того чтобы запустить игру на вполне себе мирском компьютере, пришлось несколько часов елозить глазами по Интернету – страшно подумать, какое количество игроков попрощалось с Venetica именно на этом этапе.

ДОСТАТОЧНО ЖЕСТОК К СЕБЕ

Если же вы настолько сильно любите немецкие RPG и не любите себя, намерен-

Вот это – обычная ситуация. На дворе, притом, 2010 год!

При определенной доле везения такую группу противников можно одолеть даже в начале игры. Главное – вовремя уворачиваться. Зачем, спрашивается, надо было придумывать все эти навыки?

Scan BeneP24

У одежды и брони есть размеры – лишняя головная боль. Снятые с мужиков доспехи размера XL приходится подгонять под изящный XS в кузнице.

но решив закрыть глаза на более примечательные игры, то, возможно в вашем сердце найдется место и для Venetica. В ее распоряжении – полный джентльменский набор для затуманивания разума любителей немецких ролевых игр. Это как есть, например, улиток: какие же они, черт побери, отвратные, эти ваши улитки – но нет! Люди готовы с улыбкой жевать слизней в соусе, заливая их шампанским, убеждая себя в том, что это все-таки вкусно. Тут – то же самое, конфликт здравого смысла и силы самообмана.

– Отвратная графика! – говорит Здравый Смысл.
– Зато уютный волшебный мирок! – отвечаем мы.
– Управление кривое! – внемлет Здравый Смысл.
– Зато драки похожи на Risen, потерпим!
– Какой, на фиг, Risen? Тут половина игры с «Готики» списана!
– Так и прекрасно же!

Именно так: этот конфликт внутреннего голоса со слепым желанием истязать себя при помощи очередной немецкой ролевой игры со временем сходит на «нет»: то, что любой нормальный человек счел бы недостатком, вы начнете самому себе выдавать за достоинство.
Управление здесь действительно кривое, особенно во время драк: бои, как и большая часть игры, реализованы в стиле «Готики», а это значит, что игрок участвует в драке непосредственно, управляя персонажем от третьего лица. Враги дерутся быстро, и от их атак нужно ловко уходить, выполняя контрудары и выигрывая время для пополнения здоровья. Тут-то и вступает партия кривого управления: даже простецкая комбинация «атака+уклонение» работает не всегда, а за одним пропущенным ударом последует мощная и, как правило, фатальная серия, поэтому главное оружие всех времен – save/load – в этой игре пользуется большей популярностью, чем любое колюще-режущее.
Еще одна цитата из «Готики» – система развития персонажа: с каждым новым уровнем Скарлет получает некое количество очков, которые можно распределить между параметрами и навыками. Параметры, к счастью, великодушно разрешили менять на месте, не прибегая к посторонней помощи, а вот навыки развивать надо исключительно в компании преподавателя. Это утомляет: некоторые локации расположены далеко от цивилизации и учителей, а уровни набираются довольно быстро, особенно в начале игры, поэтому скачки туда-сюда по всей карте начинают раздражать. Хотя... Зато как в «Готике»!

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ

Все, что в этой игре на «Готику» не похоже, – это наследие предыдущих игр от Deck13: компания в основном известна благодаря своим «юмористическим» квестам, и разработчикам не удалось отделаться от старых привычек. Корни игровой механики – глубоко в упомянутом выше жанре: множественных вариантов прохождения одной и той же ситуации нет, побочные квесты так крепко цепляются за главную героиню, что в итоге решаются одним махом в каком-то ключевом месте.

Когда Скарлет убивают, она возрождается в потустороннем мире и может выбрать место, где возродиться. На это, правда, нужна особая энергия, которая пополняется только при помощи определенного меча.

Периодически игра предлагает решить ненавязчивую головоломку. Она, тут, правда, на всю игру одна-единственная: для достижения цели необходимо нажать на несколько кнопок в правильной последовательности. С юмором тоже как-то не задалось: русская версия от «Буки» озвучена знакомыми голосами, но настолько бездарно, что даже удачные и местами забавные тексты на слух воспринимаются натянутыми, неживыми попытками «лишь бы пошутить».
На весах под названием Venetica рано или поздно начнет тяжелеть чаша со Здравым Смыслом: слишком на многое приходится закрывать глаза, слишком многое мы уже видели прежде, и еще больше вещей не хотели бы видеть никогда. Суровая правда в том, что игры так уже не делают, и это радует. Пожалуй, даже если Venetica вдруг стала бы единственной RPG в 2010 году, я с большей радостью снова прошел бы первую «Готику» со всеми ее багами и квестами по собиранию свеклы с картошкой.
Точно! Теперь я вспомнил, чего не хватает в Venetica! ■

СЛЕПОЕ ЖЕЛАНИЕ ИСТЯЗАТЬ СЕБЯ ПРИ ПОМОЩИ ОЧЕРЕДНОЙ НЕМЕЦКОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ У МНОГИХ ПОБЕЖДАЕТ ГОЛОС ЗДРАВОГО СМЫСЛА.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★ 2.0

Цитаты из любимых игр, уютный мир, приятная атмосфера, неплохая на общем фоне музыка.

Отвратительная графика, кошмарное количество багов, вторичность, кривое управление, посредственная русская озвучка.

НЕМЕЦКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА, КОТОРАЯ ПОЗОРИТ ПЛЕМЯ НЕМЕЦКИХ РОЛЕВЫХ ИГР.

4.5

ПЛОХО

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Deck13 была основана во Франкфурте (Германия) в 2001 году выходцами из Artex Software – компании, занимающейся созданием программного обеспечения и игр для операционных систем Windows и RISC OS (даже не спрашивайте). При этом торговую марку Artex Software решили не упразднять, чтобы не засорять новый лейбл всяким софтверным бизнес-хламом и не очень приметными играми для непопулярных платформ.
В 2005 году Deck13 выпускает приключенческую игру «Анк», которая является римейком Ankh: The Tales of Mystery, выпущенной Artex Software в 1998 году. Игра получила ряд наград и неплохо продалась на родине, поэтому франшизу решили эксплуатировать дальше, впоследствии доведя ее до трилогии. Между второй и третьей частью «Анк», в 2007 году, была выпущена игра «Джек Кейн» – в другом сеттинге, но все в том же стиле, а потом Deck13 вдруг решили создать RPG. Как говорится, что выросло – то выросло.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙТЕ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А вы же знаете, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйтесь к одиннадцати миллионам играющих и покажите Королю-личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

SHOOTER

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** badcompany2.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Это не просто мощнейший ответ EA DICE, по всем пунктам превосходящий Modern Warfare 2 как в плане мультиплеера, так и с точки зрения великолепной сингл-кампании, это еще и совершенно новый онлайн-наркотик, который увлечет абсолютно любого любителя серии Battlefield.

ЧТО ЕЩЕ?

BIOSHOCK 2
МЕТРО 2033

ACTION

ASSASSIN'S CREED 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.uk.ubi.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(77)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

О первой части следует забыть начисто – это был эксперимент, проба пера, первые неуверенные шаги. Настоящая Assassin's Creed появилась только сейчас! Пылкая итальянская речь – вот ее настоящий язык, невыносимой красоты дворцы, площади и церкви – вот ее интерьеры.

ЧТО ЕЩЕ?

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION
GTA4: EPISODES FROM LIBERTY CITY

RACING

SPLIT/SECOND: VELOCITY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Rock Studio
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splitsecondvideogame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(78)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Смесь гонки и взрывоопасного экшна: проект, который не только оставляет позади Burnout Paradise, но и двигает вперед весь жанр. Невероятно захватывающий и разнообразный геймплей, роскошная графика, коварные враги. Перед нами непредсказуемая и неожиданно глубокая игра.

ЧТО ЕЩЕ?

NEED FOR SPEED: SHIFT
COLIN MCRAE: DIRT 2

Scan BeMeP24

ROLE-PLAYING GAME

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

ЧТО ЕЩЕ?
DRAGON AGE: НАЧАЛО
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

REAL-TIME STRATEGY

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: eu.battle.net/sc2/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

ЧТО ЕЩЕ?
SUPREME COMMANDER 2
COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

MANAGEMENT/RTS

NAPOLEON: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
EMPIRE: TOTAL WAR

SIMULATION

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ

РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: airwargame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

У разработчиков из Gaijin Entertainment получилась на удивление «широкоформатная» игра, способная удовлетворить и фанатов хардкорных авиационных симуляторов, и любителей лихих воздушных стрелялок. Выбирайте, что больше нравится лично вам.

ЧТО ЕЩЕ?
ВОЙНА В НЕБЕ – 1917
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

ADVENTURE

ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО 2

РАЗРАБОТЧИК: Cranberry Production
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.blackmirror2-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(78)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Характеры персонажей правдоподобны, но не гротескны, поступки героев повинуются логике, хотя и не всегда очевидны. Диалоги несколько затянуты, но передают драматизм ситуации и искрят черным юмором. Сиквел лучше первой части по всем параметрам, кроме, разве что, сложности.

ЧТО ЕЩЕ?
RUNAWAY 3: ПОВОРОТ СУДЬБЫ
TALES OF MONKEY ISLAND

НЕФОРМАТ

BRAID

РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
ИНТЕРНЕТ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

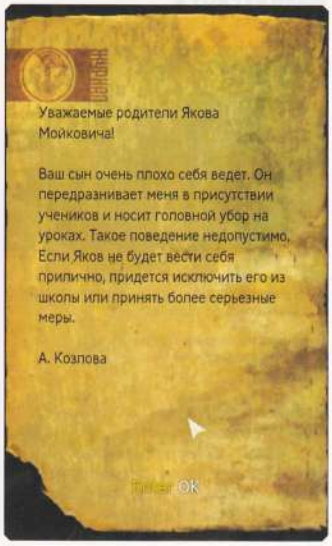
Scan BeMeP24

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

SINGULARITY

ЦЕНА 550 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Singularity
- **ЖАНР:** FPS
- **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/singularity
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 7.5



Примеры коммерчески провальных Quake 4 и Wolfenstein доказали, что американцам из Raven плохо удаются эксперименты с чужими брендами. Новый собственный проект «Воронов» Singularity подтверждает и обратное: чтобы создать свой шедевр, недостаточно только заимствовать удачные идеи коллег. В призрачно-тоталитарном мире «Каторги-12» с первых же минут угадываются Bioshock, Half-Life, F.E.A.R., S.T.A.L.K.E.R. и еще полдюжины икон жанра; в ворохе ассоциаций почти не разглядеть зерно индивидуальности. Попробовать, впрочем, стоит: ведь ТАК живописать смертоубийство, как это делает Raven, не умеет больше никто.

Об отечественном издании: Локализация Singularity образцовая, как дневник отличника. Великолепная озвучка уровня Bioshock: русские голоса идеально передают атмосферу мрачной советской антиутопии – явный плюс по сравнению с небезупречной английской версией (корявый акцент, с которым говорят русские в играх и кино, немного достал). И тексты зачастую превосходят оригинал. Для сравнения – фрагмент английского текста и перевод: «Katorga12 will be completely shut down... **all our work will be lost**.»/«Объект 'Каторга-12' закроют... **все результаты нашего труда пойдут псу под хвост**». Чувствуется литературный подход. Изобретательно передан детский слог: «Мой папа работает на большом перерабатающем заводе здесь на Катарге. Вчера у папы болела спина когда он пришол с работы. А утром у него на спине чтото выросло и мама испугалась»; «Мой ресунок про мишку Олега получил первый приз! Он очень понравился дяде который делает мороженые». Другой плюс – при переводе исчезли ужасные «отзеркаленные» «на русский лад» R и N. Но есть и досадные ошибки» – фраза «осуществляется сохранение данных» до невозможности отвратительна. Тексты, отпечатанные на машинке, в оригинале выглядят аутентичней, чем в локализации: плохо пропечатанный шрифт Times New Roman зачем-то заменили «причесанным» Verdana. Вкупе с редкими опечатками это разочаровывает. Пример, опять записки: «Резко выросли мышечная масса и физическая сила. Такой гипертрофии я еще не видел». И подпись: «Лаборант Мария Чехова». Не знал, что сестра великого писателя была безумным врачом-трансвеститом. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.0

хорошо

Scan BeMeP24

SERIOUS SAM HD: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

ЦЕНА 400 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Serious Sam HD: The Second Encounter
- **ЖАНР:** FPS
- **РАЗРАБОТЧИК:** Croteam
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Devolver Digital
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/serioussam2hd
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** не рецензировалась

Прошли годы, а Крутой Сэм все так же давит мириады всевозможных гадов, как подросток прыщи. В рамках аттракциона «Мясник наелся LSD. Часть вторая, в высоком разрешении» игроку в мощном теле Семена предстоит топтать необъятные и вопиюще живописные ландшафты (теперь – со вкусом Средневековья!); исследовать тайники в поисках новых безумных стволов и архаичных аптечек; бесконечно свергаться в пропасти, прыгая по крохотным, подвешенным в воздухе, ужасным платформам, и изредка, вперемешку с градом пота и бранных слов, выдавливать скупую слезу ностальгии. Такой вот нью-олдскул.

Об отечественном издании: Несмотря на смену времен и издателя (раньше это была «1С»), русский перевод перекочевал в HD-версию из прежней локализации «Второго пришествия» от студии «Логрус». А это значит, на месте и комически-звериный рев под кодовым именем «Джигурда», и ворох идиотских замечаний вроде «Два ствола – двойное веселье!», которым до реальной (читай: дюкнюкемовской) крутизны – как вше до лысины Ментала; и большое количество ошибок в текстах. Пунктуационных («Помимо прочего там был диск какой-то группы, название которой было связано с уничтожением овощей, кино с Брутом Рейнолдсом и улыбающимся игроком на банджо и старая копия 'Вестника Лесоруба'), грамматических («прородителя»), стилистических… Переводчики, кажется, не до конца определились, как они будут общаться с игроком. Внутренний женский голос Сэма (так называемая «Инертан») предпочитает обращаться к хозяину неформально («Уворачивайся от его атак»; «Выжигай этим оружием большие массы врагов» и т. д.), но временами «забывается» и зачем-то переходит на «вы» («Не используйте рядом с препятствиями»). Апофеоз небрежности и косноязычия: «И вот – еще одна классическая ловушка майя. **Теперь – в стиле костолома. Костолом переломает все *ваши* кости. Простота с крутым разворотом.** Ну, если дело доходит до крутизны – ***с тобой*** никто не сравнится. **Я вижу несколько дыр в костоломе** *(речь при этом идет о дырах в полу – Прим. автора)*. Попробуй **за ними** укрыться и пробраться к двери на другой стороне комнаты, **иначе *нас* расплющит. По-крутому** *(в оригинале: Seriously. – Прим. автора)*». Неясно, что помешало «Новому Диску» подлечить старые болячки. К счастью, при установке (Steam) игра кроме русского предлагает еще несколько языков. Наш выбор – английский. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

6.0

нормально

Scan BeneP24

ТРАНСФОРМЕРЫ: БИТВА ЗА КИБЕРТРОН

ЦЕНА 350 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Transformers: War for Cybertron
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** High Moon Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/trans_cyber
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.5

Непобедимый в своем техническом величии движок Unreal 3, кажется, выполнил свое главное жизненное предназначение – стал сердцем игры про роботов-трансформеров. В «Битве за Кибертрон» все вокруг гигантских размеров и имеет свойство неповторимо ржаветь, искрить- ся и скрипеть, маскируя собой неприглядный факт, что движемся мы, вообще-то, все время в одном направлении и жмем на одни и те же кнопки. Плевать: ведь на экране настоящие роботы бабахают друг в друга из больших пушек, движением пальца превращаются в тачки, танки и прочих пожирателей ГСМ и вообще способны влюбить в себя сразу и навсегда даже завзятого пацифиста. Оказывается, «Трансформеры» без Майкла Бэя и Меган Фокс – это по-прежнему весело и круто.

Об отечественном издании: Русская озвучка удалась. Андрей Ярославцев в роли Оптимуса неподражаем: услышав его «Не сдавайтесь, автоботы! Сражайтесь!! За Зету Прайма!!!», хочется вмиг вырвать из себя все человеческое, превратиться в яростную бетономешалку и разметать негодяев-десептиконов голыми железными руками. Голоса отечественных актеров в «Трансформерах» вообще очень узнаваемы по тысяче других проектов, что обычно мешает воспринимать новые экранные образы. Но в случае с «Битвой» это неожиданно стало преимуществом. Звукорежиссер не стал прогонять голоса через «механический» фильтр, отчего «русские» автоботы получились настолько живыми, что, вопреки сказанному выше, иногда кажется: если разобрать беспокойную груду металла под названием (или все же по имени?) «Бамблби», внутри окажется настоящее, пульсирующее, человеческое сердце. Десептиконы вызывают меньше симпатий, в том числе благодаря, кхм, «вокалу». «Плохишам» полагается рычать, рычать полагается злобно, а выходит натужно и глупо. Робожаба Броул, например, не без успеха пародирует бомжей Сифона и Бороду из «Нашей Раши» («Эй, ты, ржавое ведро на колесах! Не подходи – задавлю!»). Угрюмое бурчание Баррикейда берет первый приз в номинации «Унитазный Гул Года» («Мегатрон, а можно я откручу Старскриму голову, мм?»). Сам же лидер фиолетовой шайки рявкает не страшнее любого злодея из диснеевских мультиков – и кто его только слушает? Впрочем, легкая клишированность образов – скорее особенность жанра, нежели недоработка актеров: она не миновала и оригинал.

Перевод в целом грамотный, но встречаются шероховатости. Смущает невнятная фраза: «Для более точного наведения на цель пользуйтесь прицеливанием». Было бы правильней сказать: «Чтобы точнее вести огонь, прицеливайтесь». Или такое описание суперспособности: «Улучшение брони союзников и увеличение наносимого ими урона». Нагромождение отглагольных существительных и родительных падежей утяжеляет фразу и усложняет восприятие. Зато русский интерфейс, несмотря на естественную «раздутость», ненавязчивый – тут не придраться. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.0

хорошо

Scan BeMeP24

Автор:
Александр Барышников

REVENGE OF THE TITANS

01

ГАЛАКТЕКО ОПАСНОСТЕ

РАЗРАБОТЧИК: Puppy Games **ИНТЕРНЕТ:** http://www.puppygames.net/revenge-of-the-titans/

«Родина в беде!» – сообщает нам округлый, словно вырезанный по портняжному лекалу генерал, отчаянно шевеля треугольными усами. Мы безоговорочно верим и стремглав мчимся извлекать родину из ненавистного «беде». Истинная опасность предстает перед нами чуть позже и в виде тучного стада титанов – довольно прожорливых тварей с внешностью тумбочки, интеллектом табуретки и безжалостным аппетитом третьекурсников «бауманки». Ничего, кроме как кучковаться и жрать все на своем пути, они (титаны) не умеют, посему мы строим пушки и многослойные заборы, пытаясь оградить родной штаб от гастрономических посягательств.

Результаты фортификационной деятельности радуют глаз: подобравшись к охраняемому периметру, титаны начинают усердно его жевать и массово переходят из твердого состояния в газообразное, попав под перекрестный огонь плазмометов. К сожалению, артиллерийская симфония стремительно захлебывается по причине финансовой недостаточности: монстры валят бесконечным потоком, а денег на пушки все меньше, меньше и нет уж совсем. Приходится исхитряться и строить орудия в стратегических местах, обнося их арматурой и дополнительными устройствами, обеспечивающими повышенную скорострельность и убойную мощь. Дополнительные средства надо изыскивать старыми крафтовскими методами – собирая кристаллы и перерабатывая их в дензнаки.

В перерывах между миссиями к борьбе с инопланетной мебелью подключаются яйцеголовые. Являясь людьми сообразительными и ушлыми, местные научные сотрудники отказываются работать за еду и с радостью выпотрошат ваш бумажник, подсунув взамен какую-нибудь сомнительную штуковину. Впрочем, если не разбрасываться на ерунду, то спустя несколько миссий можно сколотить капитал и извести его на закупку робототехники, которая сама собирает «урожай» с фабрик и перезаряжает орудия. Тем, кто на роботах привык экономить, придется лично «пинать» каждый элемент военно-промышленного комплекса.

А сейчас хотелось бы свернуть с рельсов повествования и углубиться в философские дебри в поисках некоей любопытной мысли. Вот она: самая гениальная идея, которая существует только в виде идеи, ничего сама по себе не значит и не стоит, в то время как нетривиальное воплощение любой банальщины может стать для неискушенных граждан откровением, а для эрудированного потребителя – просто хорошим вариантом отдыха на пару вечеров. Причем здесь Revenge of the Titans? Все просто: более стильной игры в жанре tower defence за последние годы мне повстречать не довелось. Найдете – пишите. ■

BIO

Название компании, которая выдумала все это безобразие, умиляет и ничего такого не предвещает. Puppy Games – отлично подходит для производителей детсадовских квестов про Барби и совершенно не годится для авторов арт-инсталляций, выстроенных на фундаменте из попсобетона. В активе у «Щенячьих игр» – четыре нео-ретро-аркады, выполненные в легко узнаваемом визуальном стиле «детские кубики». Обязательно посмотрите их все.

Scan BeneP24

Шаманы! Собственными персонами.

TRANSFORMICE!

02

СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ

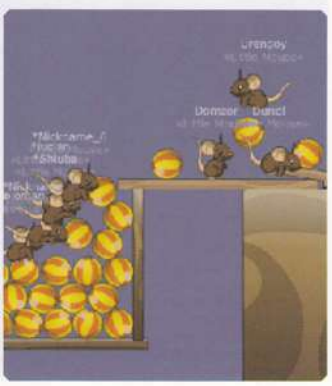
РАЗРАБОТЧИК: Transformice Team **ИНТЕРНЕТ:** http://www.transformice.com/en/

Удивительная штука, в который раз уже приходится произносить такие слова – и в который раз это чистая правда: будущее игровой индустрии не просто ближе, чем мы думаем, оно тут, рядом с нами, буквально в двух кликах. Однако, скорее всего, для общения с будущим придется запастись терпением. Когда я в первый раз попытался сыграть в Transformice, игра предложила мне подождать: сервер был полон, и я стал двадцать восьмым в очереди желающих присоединиться к коллективной охоте на сыр. Браузерная флэшка с очередью, представьте себе!

Но подождать стоит, честное слово. Представьте себя мышью. Вы только что выползли из норы и оказались в маленькой комнате. Где-то рядом лежит аппетитный кусок пармезана, и его обязательно нужно вернуть туда, где ему самое место: в нору. Конечно, это задача не из простых: вас и сыр разделяет бездонная пропасть. Или падающие бомбы. Или отрицательная гравитация. Или страшная гусеница. Или вращающаяся доска, которая с легкостью отправит вас в продолжительный полет, стоит на секунду зазеваться. Или еще тьма препятствий и опасностей, но самое главное не в этом: самое главное в том, что вы не один. Рядом с вами десятки сородичей – таких же мышей, точно так же пытающихся достать кусочек пармезана. Вы не соперники, вовсе нет – наоборот, чем больше мышей смогут добраться до сыра и вернуться невредимыми назад, тем лучше. И каждым из грызунов управляет живой человек. Каждым. Одновременно с остальными. То есть в случае необходимости вы можете построить живую пирамиду, подкинуть собрата в воздух или помочь ему перепрыгнуть с уступа на уступ. Ощущения – непередаваемые. Кажется, что выражение «мышиная возня» было придумано именно затем, чтобы самым лучшим образом охарактеризовать Transformice: хаос, суета, лихорадочные попытки вникнуть в суть новой головоломки и постоянная ругань в чате (он тут тоже есть). Наш редактор назвал эту игру «леммингами с физикой», и это тоже правда, но также правдой будут и «лемминги-веб-дваноль», и «лемминги-онлайн», и «никакие к черту не лемминги». Социальный тренажер? Пособие по эффективной коммуникации? Ну да, и это тоже.

После того как все мыши либо добудут сыр, либо не смогут этого сделать, откроется следующая комната. Она откроется в любом случае, даже если никто ничего делать не будет: на прохождение каждой комнаты отводится определенное время. И это здорово, потому что никаких штрафов за ошибки в игре нет – соответственно, и никаких негативных эмоций. Игрока стимулируют по всем последним правилам: каждый собранный кусочек сыра кладется в копилку конкретного игрока, на эти кусочки в игровом магазине можно покупать, например, различные предметы мышиного гардероба. При желании нашего отважного героя можно даже одеть в шляпу мушкетера (мышкетера?). Но настоящее уважение в Transformice заслуживается не шляпами. Дело в том, что некоторые комнаты для обычного мыша непроходимы в принципе! И тут весь выводок с надеждой смотрит на мышь-шамана, которая в начале каждого раунда выбирается случайным образом из числа игроков. Шаман кроме бега и прыжков способен помещать на игровом поле самые разные объекты – доски, воздушные шары, ящики – чтобы помочь своим подопечным выполнить задание. Бездонная пропасть? Доска, парящая на воздушных шарах, поможет ее преодолеть. Недостижимая высота? Пара ящиков – и проблемы как не бывало. Грамотный шаман в Transformice – половина команды, полководец, гордость рода и вообще настоящий молодец. Мы все еще говорим о браузерной флэшке, если кто забыл.

Ну и напоследок: эту игру стоит запустить хотя бы для того, чтобы понять, почему некоторые здравомыслящие люди перечисляют в знак благодарности другим людям (которых даже не знают по имени) по полсотни евро – в соответствующем разделе на официальном сайте десятки фамилий... Хотя какого черта? Эту игру стоит запустить просто потому, что это отличная игра! Да и где еще, в конце концов, вы сможете стать мышью-шаманом семнадцатого уровня? ■



Scan BeMeP24

Автор:
Александр Барышников

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

BIO

Не верьте ни единому слову из того, что написано про Ludocity в первом абзаце текста. Эти люди просто прикидываются белыми и пушистыми, на самом же деле они розовые, лишены шерсти и работают под девизом «Мы делаем игры только о том, о чем мечтают наши покупатели». Видимо, именно поэтому сия творческая артель не так давно выпустила развлекательный продукт под названием Loot, Steal 'n Destroy. Все гуси мира, должно быть, счастливы, что их имена не упомянуты в этом порочном инди-вертепе.

BOB CAME IN PIECES

03

НА ЗАПЧАСТИ

РАЗРАБОТЧИК: Ludocity **ИНТЕРНЕТ:** http://ludosity.com/games/bob-came-in-pieces/

Bob Came in Pieces – многообещающее название для компьютерной игры, особенно если речь идет об инди-сцене. Разработчики, впрочем, оказались людьми мирными, добродушными и тему кровавого массакра с последующей расчлененкой обошли стороной, выпустив игру про инопланетного зеленого слизня по имени Боб. Боб летел с работы домой на своем космическом корабле, смутно напоминающем гипотетический плод любви скороварки и самогонного аппарата, но недолетел – попал в аварию и брякнулся из космоса на близлежащую планету. Падение получилось столь впечатляющим, что космический корабль Боба разлетелся на кучу деталей, которые придется найти и присупонить обратно.

Поиск и присупонивание ведутся в реальном времени: растерявший свои запчасти космический пылесос (внутри которого, хочется напомнить, притаился пришелец!) летает по неким окрестностям, проникая в различные закоулки и приватизируя бесхозный металлолом. По сути, перед нами классический puzzle-solver, все задачки которого основаны на физике. Уровни игры представляют собой скопление на редкость кривых тунелей, замусоренных всяким хламом и оборудованных десятками хитроумных запоров, заслонок и перегородок. Чтобы закончить каждый уровень, необходимо пробраться сквозь все завалы. Для этого мы прикручиваем к Бобову корыту несколько стальных «отростков» и, памятуя про $E=mc^2$, сдвигаем или даже раскидываем большую часть препятствий в разные стороны.

Дустом, дустом его!

«Третий класс средней школы. Где же челлендж?» – разочарованно спросите вы. Да вот же он – точнее, она: аэродинамика, самая что ни на есть настоящая. Нарастив летучему пылесосу рога и копыта, мы лишаем эту несуразную конструкцию и без того не слишком больших шансов на ровный, уверенный полет. Провести Боба по лабиринтам, не зацепившись при этом выступающими змеевиками за ближайшую кочку, – не каждый джедай справится. Какую именно каменюку нужно покрепче ткнуть в бок, чтобы расчистить себе проход к следующему изгибу туннеля? Ответ вовсе не так очевиден, как кажется поначалу. В этом и заключается основная прелесть Bob Came in Pieces: борьба с законами физики здесь перемежается размышлениями о том, как бы половчее приладить в соусницe с ракетным приводом несколько арматурин, да так, чтобы вся эта гореконструкция не развалилась по дороге. Тем не менее, однажды обхитрив эйнштейново уравнение, остановиться уже сложно – очень хочется, чтобы Боб поскорее добрался домой. ■

Собирать корабль придется по частям – и сразу немного понятнее становится название игры.

Scan BeMeP24

FLOATER 04

НУ И ПУСТЬ СЕБЕ ПЛЫВЕТ

РАЗРАБОТЧИК: Adult Swim Games
ИНТЕРНЕТ: http://games.adultswim.com/floater-twitchy-online-game.html

У Стивена Кинга есть повесть «Тело», по которой снят отличный фильм «Останься со мной». Главный герой этой повести, подросток, с кучкой друзей отправляется в лес, чтобы отыскать там виденный кем-то труп. Идеальная метафора взросления, идеальный повод рассказать о странном внутреннем мире двенадцатилетнего ребенка – не слащавоприторного пупса из рекламы шоколада, а настоящего ребенка, с острым умом и сигаретой за пазухой. Игра Floater начинается именно там, где кончается «Тело»: труп найден, рядом течет река, под ногой валяется сучковатая палка. В предисловии авторы Floater с наивной улыбкой вопрошают: «Помните, как в детстве вы проводили летние месяцы напролет, разыскивая трупы в лесу?» Стивену Кингу бы очень понравилось, честное слово.

Не хватает только задорного голоса комментатора за кадром: «ааатличный проход, вы только посмотрите!»

Floater – это трижды вывернутый наизнанку River Raid: не летим, а плывем; не над рекой, а по ней; не снизу вверх, а сверху вниз – и все равно общий стиль угадывается с первых кадров, несмотря на весьма отдаленное родство. Впрочем, почему бы не представить, что вот это вот распухшее тело – и есть пилот разбившегося воздушного судна? Еще минуту назад он храбро лавировал между трассерами и отправлял на дно вражеские эскадрильи – вот его настигла шальная дура-пуля, и несчастный сам отправился туда, к эскадрильям. Туман войны рассеялся. Страсти улеглись. Мертвый человек умиротворенно поплыл в бесконечность.

Но ведь у нас есть палка! И кем бы ни был труп при жизни, сейчас он ужасно скучен – так что его срочно нужно потыкать. Чтобы он плыл быстрей, чтобы смешно перебирал ручками-ножками, чтобы стукался о коряги и острые береговые камни! Если тыкать правильно – ритмично, выбирая верное направление, сообразно текущей обстановке, – то тело тут же наберет первую космическую скорость, на радость всем детишкам и живущим в реке гадам, а игра с той же скоростью начнет начислять бонусные очки. Больше очков – больше времени на путешествие, кто дальше всех заплыл, тот и молодец. Забава, конечно, жутковатая (мягко говоря), но когда наш предполагаемый пилот попадает в зубы к очередному бобру, что-то такое в голове щелкает, и ощущение брезгливости на миг пропадает. А уже в следующее мгновение по-настоящему увлекаешься: река раздваивается и растраивается, на ней полно крутых порогов и ложных поворотов, а еще все эти бочки, змеи и камни – попробуй, собери их все! Ну, «собрать» – возможно, не самое лучшее слово: игра награждает не за собирательство, а за травмы, которые труп получает под нашим чутким руководством. Сломал руку? Отлично! Разбил голову? Еще лучше! Отправился на съедение к змеям? Замечательно! За особые достижения в издевательстве над бренной человеческой оболочкой игрок награждается серебряным или даже золотым кубком – после того как отведенное на заплыв время истечет, Floater выдаст подробную статистику и по змеям, и по рукам, и по голове; полученным результатом можно похвастать в глобальной таблице достижений. Ее, кстати, изучение, в очередной раз доказывает старую истину: если ты думаешь, что умеешь что-то делать, зайди в Интернет – там есть люди, которые делают это в тысячу раз лучше. Даже грустный Бемби, взирающий на плывущий труп с зеленого луга на берегу, поражает меньше, чем то, что кто-то умудрился протыкать палочкой плывущего мертвеца пятнадцать с лишним километров. Все-таки люди – крайне удивительные существа. ■

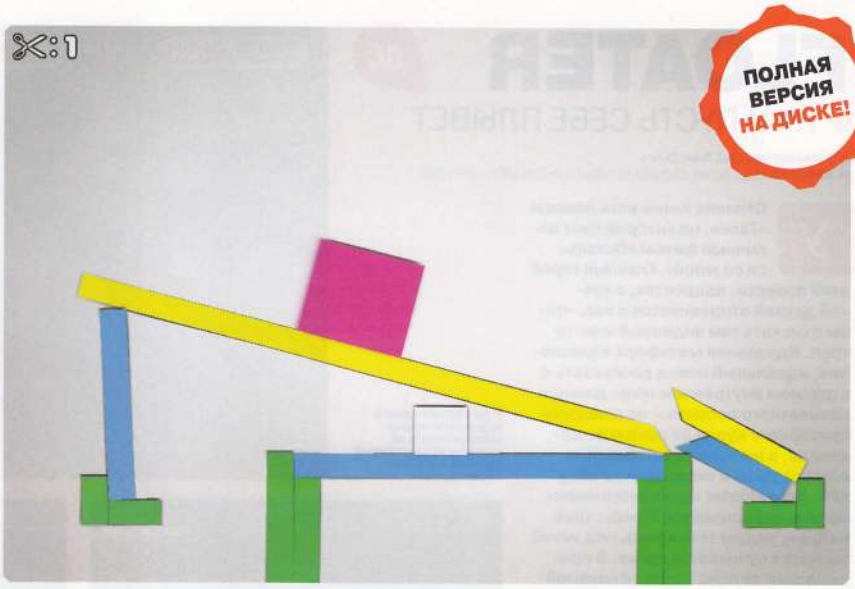
Scan BeMeP24

Автор:
Николай Третьяков

CUT IT

СКОЛЬКО ХОЧЕШЬ РАЗ ОТМЕРЬ

РАЗРАБОТЧИК: Петри Пурхо (Petri Purho)
ИНТЕРНЕТ: http://www.kloonigames.com/blog/2010/07



ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

Петри Пурхо (Petri Purho) – уникальный творец. Именно творец – среди разработчиков такой упорный, кажется, только он один: студент Хельсинкского политеха в одиночку выпускает по одной экспериментальной игре в месяц (на изготовление так и вообще отведена всего неделя) в течение четырех лет, с сентября 2006-го. И творцов такого склада, как Пурхо, в мире единицы: без глубокого рытья в Интернете вспоминается разве что художник Тацуя Ишида (Tatsuya Ishida), рисующий по полоске своего веб-комикса Sinfest каждый день с 17 января 2000-го; впрочем, Ишида однажды без объяснений прервался на две недели, а Пурхо еще не сбился ни разу.

Что характерно, Пурхо при своей регулярной плодовитости оригинален; в его играх часто бывает такой... твист (на русский это в данном случае можно перевести как «изврат, в хорошем смысле»). У Петри то разжалованный из планет Плутон вымещает обиду на всей Солнечной системе (Pluto Strikes Back), то каменный колобок из «Искателей утерянного ковчега» давит археологов, оскверняющих идолы (A Tribute to the Rolling Boulder). В самой знаменитой игре финского экстравагранта, нежно любимой нами Crayon Physics, этот самый твист спрятан поглубже. Цель проста: на плоском уровне переместить шарик к звездочке. Средства оригинальны: рисовать карандашами колеса, мостки, веревки и катапульты, чтобы, в соответствии с законами физики, шарик (который, понятное дело, трогать нельзя) проследовал по адресу. Расширенная версия с редактором уровней, Crayon Physics Deluxe, продается через Steam сама по себе и в составе комплектов самых-самых инди-игр.

К счастью для нас, белый квадрат умеет скользить, в том числе и по инерции.

05

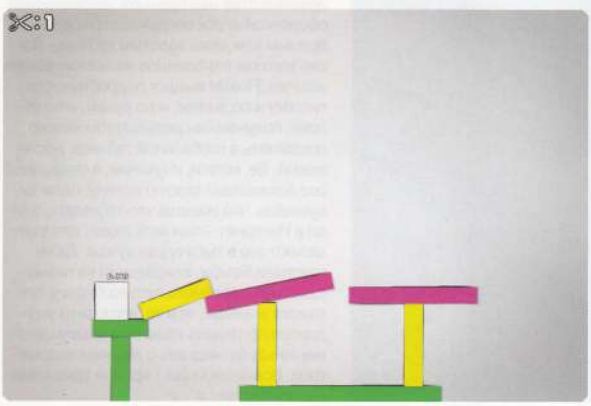
Так вот, самое главное в Crayon Physics – свобода и отсутствие единственно правильных решений (Петри отдельно удивлялся, насколько игроки привыкли к однозначности, и разубеждал их в своем блоге Kloonigames: «Чуваки, да можно по-всякому! Так, как хотите вы сами!»). То же самое – «физика» и отсутствие очевидных решений – отличает Cut It, дзэнскую игру, которая нам очень нравится.

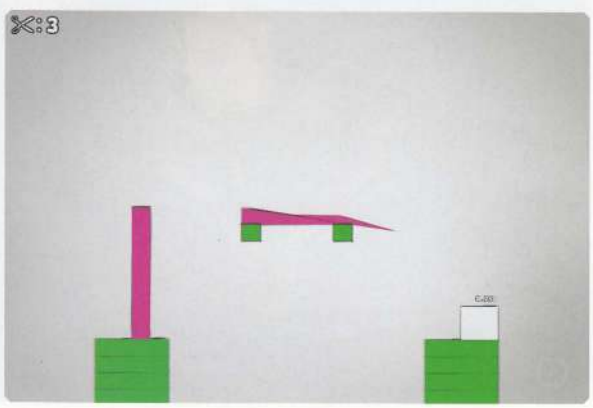
Белый квадрат должен приземлиться и твердо (хотя бы на секунду) встать на зеленую поверхность. У вас есть ножницы по металлу и по дереву... то есть, по красному, желтому и всякому, кроме белого и зеленого. Делайте элегантные косые разрезы (чем меньше, тем лучше) сквозь подпорки под квадратом, заставляйте их сшибаться друг с другом (есть такая старорусская игра – городки), режьте не сразу, режьте на лету – и смотрите, как мееедленно квадрат подпрыгивает и ложится на узенькую площадочку, чудом растолкав здоровые бревна прямоугольников. Двухмерная физика небезупречна (Петри, что это за диагональные трещины иногда появляются в блоках – там, где мы не резали?), но это ерунда. Главное, что некоторые уровни Cut It решаются расчетом, некоторые – интуицией, некоторые – практикой (подбором разреза после нескольких попыток), некоторые – удачей.

И что замечательно, зачастую для разбора уровня нужна комбинация вышеперечисленных методов. А это очень, очень важно. Потому что мы, дорогие читатели, придерживаемся таких взглядов: головоломка не то чтобы обязана, но вполне может быть полезной и мозгоразминательной. Cut It так и вообще мозгособирательна. После того как работа, отсекающая творческое от механического и спонтанное от запланированного, фрагментирует думательный орган, очень здорово посидеть с ножницами и посмотреть на вертящиеся геометрические фигуры. Некоторые летят туда, куда задумано-запланировано, некоторые ведут себя неожиданно, но эта неожиданность – не всегда со знаком «минус».

Очень похоже на жизнь, правда? ■

БЕЛЫЙ КВАДРАТ ДОЛЖЕН ПРИЗЕМЛИТЬСЯ И ТВЕРДО ВСТАТЬ НА ЗЕЛЕНУЮ ПОВЕРХНОСТЬ.





Scan BeMeP24

Автор:
Святослав Торик

ПАМЯТНИКИ ВИРТУАЛЬНОЙ АРХИТЕКТУРЫ: ГРАФИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ В РЕТРОСПЕКТИВЕ

ЧАСТЬ 2: УСКОРЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

После выхода Quake в игровой индустрии произошло несколько событий кардинального характера. Разработчики вышли из своих гаражей и квартирных офисов, чтобы завести абсолютно новые отношения с издателями и инвесторами. Изменился рынок домашних видеоигр: появились продвинутые приставки с поддержкой компакт-дисков, а компания 3dfx выпустила ускоритель трехмерной графики для персональных компьютеров, с которым Quake стал выглядеть заметно лучше, чем без него. Начался бум производства «железа»: темпы наращивания мощностей процессоров никак не желали конфликтовать с законом Мура, а вслед за Intel и AMD геймерам начали прислуживать производители оперативной памяти, жестких дисков, тех же 3D-ускорителей, звуковых карт, джойстиков, клавиатур и компьютерных мышей.

Софтверные гиганты не отставали: на апрельской конференции GDC'96, где Майкл Абраш утверждал, что «существующее железо слишком медленное для рендеринга настоящего 3D в реальном времени, и еще долго будет таковым», всех разработчиков пригласили на особую вечеринку Microsoft. Присутствующим она запомнилась тем, что на ней демонстрировали видеоролик, в котором расстреливающий монстров в Doom Билл Гейтс рассказывал о счастливом будущем Windows 95 как игровой платформы вместе с новым программно-аппаратным интерфейсом DirectX, призывая колеблющихся присоединиться к Темной стороне Силы. На следующий день после вечеринки похмельные разработчики не поверили своим глазам: все, о чем им вчера рассказывали, – это реальность. Сотрудники Microsoft демонстрировали игру на джойстике в Mechwarrior 2 через Интернет с другими игроками, параллельно общаясь с ними «голосом». Особо подчеркивалось: без написания собственных драйверов для всех этих чудес.

Как мы сейчас прекрасно видим, за пятнадцать лет эта тенденция ничуть не изменилась: современные трехмерные игры зачастую идут рука об руку с новинками из мира видеокарт и очередной ревизией DirectX.

В предыдущей части материала в текст вкралась досадная опечатка: Quake engine и id Tech 2 – это в действительности разные движки (хотя второй и является наследником первого).

Scan Beme P34

PHOTEX ENGINE

Под колесами судьбы

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Monster Truck Madness
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Август 1996, Windows

У корпорации Microsoft всегда были исключительно серьезные планы. Если завоевывать – то весь мир, если зарабатывать – то сразу миллиарды. На Windows 95 (ранее известную как Windows Chicago) были сделаны очень высокие ставки, поэтому сил для ее раскрутки не жалели. В 1995 году подопечные Билла Гейтса заключили два интересных нам контракта: на покупку маленькой компании RenderMorphics и на право издания игр от разработчика Terminal Reality (основана, кстати, бывшим сотрудником Microsoft). От RenderMorphics софтверный гигант получил то, что впоследствии назовут Direct3D, а от TRI – несколько игр, разработанных специально под Windows 95. Одной из них стала Monster Truck Madness, вышедшая 31 августа 1996 года, всего через два месяца после Quake.

С точки зрения игровой механики MTM не представляет собой ничего выдающегося, а текстуры и объекты были заметно примитивнее, чем в последнем детище Кармака. Однако именно эти гонки на бигфутах стали первым игровым продуктом с поддержкой аппаратного ускорения посредством Direct3D.

Цель демонстрации возможностей Direct3D – да и, в общем, всего пакета DirectX – заключалась в том, что разработчиков игр нужно было переманивать на новую платформу. Такова была установка Microsoft – и, как мы уже знаем, она отлично сработала. Одновременно с этим можно сказать, что именно с момента выхода Monster Truck Madness началась пятилетняя борьба трех графических API, закончившаяся банкротством 3dfx (и, следовательно, Glide) и последующим сепаратным миром между Direct3D и OpenGL.

Аляповатое главное меню с небогатыми возможностями не смогло отвратить пользователей: впоследствии TRI выпустила Monster Truck Madness 2, а еще – серию Motocross Madness.

Вы ведь наверняка думали, что автоматический выбор оптимальных графических настроек – это дело рук какого-нибудь Суини или Кармака, верно? Ан нет, все это существовало с самого начала!

Scan Bene P34

Отсутствие левой руки не мешает вражине стрелять из оружия, а вот если бы я отсек ему правую...

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:
Chasm: The Rift
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:
Сентябрь 1997,
MS-DOS

CHASM ENGINE

Котлета по-киевски

Chasm engine – это типичный продукт отечественной (в данном случае – украинской) игровой индустрии. У него есть откровенно сильные и заметно слабые стороны. Например, в игре используются настоящие, комплексные 3D-модели – и в то же время отсутствует какая-либо поддержка трехмерных акселераторов. Богатая по меркам своей мрачности цветовая палитра – в полностью двухмерном окружении, зато с примитивным динамическим освещением и разрушаемостью объектов (можно бить лампочки, например). Принцип рендерера практически слизан с id Tech 1, карты даже поддерживают инструментарий XWE, который подходит для работы с WAD-файлами Doom. Игра работала исключительно под MS-DOS (в DOSBox с запуском никаких проблем, если что), зато системные требования оказались весьма щадящими.
Но самое главное, что именно в Chasm: The Rift мы впервые увидели настоящую трехмерную жестокость: у врага можно отстрелить часть тела, которая при этом падает на пол. И если это была рука с оружием, то противник бросается на главного героя в «головопашную». Экспириенс просто потрясающий, хотя основная масса играющего населения расчлененку увидела только в 2000 году с выходом Soldier of Fortune.

Навскидку вспомнить сложно, но, вероятно, Chasm: The Rift стала первой игрой, в которой есть трехмерные неигровые персонажи, которые продвигают сюжет, а не ложатся под пули.

ScanBerry.ru

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Quake 2, Kingpin, SiN, Soldier of Fortune
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Декабрь 1997, Windows

ID TECH 2

Новая встряска

После отправки Quake в печать Джон Кармак не запрыгнул в свою красную Ferrari и не умчался в закат калифорнийского побережья почивать на лаврах. Несмотря на оглушительный успех первой по-настоящему трехмерной игры, Кармак прекрасно понимал, что на этом останавливаться никак нельзя. Программный рендеринг, над которым он бился столько времени, грозил уйти в прошлое, вытесняемый 3D-ускорителями и их возможностями. 3dfx со своими чипсетами Voodoo Graphix начала медленно, но верно вгрызаться в рынок домашних компьютеров, в то время как Microsoft вовсю продвигала соблазнительный набор разработчика-на-все-руки DirectX. Без лишних колебаний Кармак сел за новый движок.
По своей сути весь Quake II – это работа над ошибками Quake I. OpenGL-рендерер, продвинутый сетевой код и еще более открытая структура с широкими возможностями кастомизации – вот и все, что сделал Кармак; однако именно за это модмейкеры и лицензиары безмерно его уважают. Кстати, несмотря на собственные графические рендереры и уникальный сетевой код, Quake II все же использует DirectX 3 – но только для воспроизведения звука. В теории игра, как и Quake I, могла быть разработана исключительно под MS-DOS, но пришлось бы повозиться с сетевым кодом, поскольку в MS-DOS нет встроенной поддержки протокола TCP/IP. Кармак решил, что овчинка выделки не стоит, к тому же, как ни крути, а Windows 95 – это набирающая популярность игровая платформа, с ней лучше не ссориться. Да и с лицензированием, которое уже принесло немало денег id Software, наверняка возникли бы проблемы.

Программный рендер в Quake II настолько суров, что работал исключительно в окне; попытки переключить его в режим полного экрана приводил к галлюциногенной инверсии цветовой гаммы (к сожалению, арт-директор не пускает такие скриншоты в журнал).

Режим OpenGL пользовался популярностью даже у владельцев 3dfx Voodoo, несмотря на то что впоследствии в игру была добавлена поддержка Glide.

В первые два года после трехмерной революции активность разработчиков 3D-движков заметно упала: Майкл Абраш оказался прав, современное «железо» действительно не тянуло все доступные возможности различных API, хотя развивалось очень бурно – пожалуй, за всю историю аппаратного трехмерного ускорения не было более насыщенных лет, чем 1996-1998. Компания 3dfx выпускала одну модель за другой, развивала новые технологии (популярный нынче режим SLI был впервые реализован в видеокартах с чипами Voodoo 2) и не подозревала о своем скором сокрушительном поражении. Игроделы низкого полета выпускали в основном ужасную дрянь, вроде файтингов с буратиноподобными гладиаторами (если вообще не портировали их с Sony PlayStation или Sega Saturn), на большее их не хватало. В то же время в недрах крупных и не очень студий зрели будущие суперхиты на движках собственной выделки, и пусть абсолютным лидером на рынке трехмерных игр оставались Quake и Quake II, многие понимали: это ненадолго.

UNREAL ENGINE

Отменяя реальность

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Unreal
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Май 1998, Windows

В 1996 году на пиратских дисках среди обычных игрушек объявилось нечто под названием Unreal demo. Это была технодемка того самого движка, который начали делать в студии Epic Games после того, как Кен Сильверман отказался лицензировать им Build. Демка требовала Windows 95 и нещадно тормозила на любой конфигурации (на моем 486 DX4-100 с восемью мегабайтами памяти, например, выдавала примерно 1 кадр в пять секунд), невзирая на наличие трехмерного акселератора. Неудивительно: движок разрабатывался без учета новомодного «железа». Впрочем, ближе к релизу первой игры под нехитрым названием Unreal в 1998-м разработчики успели прикрутить поддержку Glide и начинающего набирать обороты Direct3D. Ведущий программист студии Тим Суини сумел заложить в движок несколько важных особенностей: проецирование одной поверхности на другую (порталы между участками уровня), динамический скайбокс и масштабирование текстур в реальном времени. Но главной чертой игры стало мультитекстурирование, когда в зависимости от расстояния от игрока до видимого объекта на последний могла быть наложена либо одна текстура, либо две (из этой технологии позже выросли такие понятия, как level of detail и bump-mapping). Все остальные прелести вроде очень красивого цветного освещения уже были так или иначе реализованы в Quake II. Единственная серьезная проблема движка заключалась в том, что он с удовольствием поддерживал Glide, но весьма неохотно работал на рендере Direct3D. Что касается OpenGL, то разработчиков не устраивало то, что у разных производителей видеочипов были разные наборы драйверов, поэтому в Unreal этот режим включать вообще не рекомендуется. А еще этот движок обладал самой настоящей кросс-платформенной архитектурой, чего не было даже в Quake II. Сервер принимал клиент независимо от платформы: например, пользователь MacOS мог с легкостью присоединиться к игре, которая была запущена на Windows 98.

Вот так Unreal выглядел в 1995 году на программном рендере (световое пятно на стене – предтеча бамп-мэппинга). Еще в той демке была совершенно чумовая трекерная музыка, почему-то не вошедшая в релиз.

Дизайн и колористика сделали для игры ничуть не меньше, чем программисты движка. Даже двенадцать лет спустя смотрится невероятно круто.

Scan Bens P34

На одном и том же движке LithTech реализованы уличные бои огромных роботов и более привычный шутер от первого лица. В обоих случаях детализация окружающей среды поражала воображение.

Кровь в игре реализована посредством наложения спрайтов на текстуры – вообще, так делали везде, но в Shogo и Blood II на количестве явно не экономили.

LITHTECH

Литьем и катаньем

Несмотря на высокую активность разработчиков компьютерных игр в отношении Windows 95, Microsoft решила, что для полного комплекта DirectX не хватает своего собственного движка, на котором можно создавать трехмерное окружение. В 1997 году сотфверная корпорация заключила контракт с игровой студией Monolith на совместную разработку DirectEngine, но через год он был расторгнут. Скорее всего, это произошло под давлением независимых разработчиков, посчитавших, что наличие на рынке свободно распространяемого Direct3D-движка может составить слишком высокую конкуренцию их собственным разработкам, но официальная причина так и не была озвучена. Monolith выкупила все права на движок и продолжила разработку на нем игры Shogo: Mobile Armor Division.

Потраченное время и деньги оказались нелишними: Direct3D (а к тому времени была выпущена уже шестая версия пакета DirectX) по функциональности догнал, а в чем-то даже обогнал доминирующий API – OpenGL. Графика в Shogo: MAD была более чем приличной, а вышедший позже Blood II: The Chosen показал невероятно высокий уровень детализации. Несмотря на то что до Quake II и Unreal движку все равно было далековато, программисты оценили простоту работы с LithTech. Издатель выделил команду разработчиков в отдельную структуру, которая сейчас известна как Touchdown Entertainment. В течение десяти лет она разработала девять версий движка, большинство из которых продавались за копейки разработчикам третьего эшелона.

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Shogo: MAD, Blood II: The Chosen

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Сентябрь 1998, Windows

Scan Beme.P34

3D MARK

Полигонные испытания

ИЗВЕСТНЫЙ СОФТ: 3DMark, PCMark
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Октябрь 1998, Windows

С обострением конкуренции на рынке трехмерных ускорителей продавцам и покупателям потребовалась некая условная мера, с помощью которой можно оценить тот или иной продукт. На эту тему быстро подсуетилась финская компания Futuremark, основанная бывшими участниками демо-группы Future Crew. Они хорошо разбирались в низкоуровневых языках программирования и алгоритмах отображения графики, поэтому им было несложно написать движок, осуществляющий в реальном времени самые разные операции по инструкциям Direct3D. Таким образом, у них получился так называемый «бенчмарк» – программный инструмент для измерения эффективности 3D-ускорителя.

Помимо измерения крутости своей видеокарты (обычно этим хвастались оверклокеры) есть еще одна причина, по которой 3DMark пользовался бешеной популярностью. В каждом новом бенчмарке – а выходили они чуть ли не каждый год – присутствовали графические технологии, которые на тот момент по какой-то причине востребованы не были. Тесты затачивались под самые последние видеокарты и свежайшие версии Direct3D. Так, например, в DirectX 8, вышедшем в ноябре 2000-го, появилась аппаратная поддержка bump mapping, а также вертексных и пиксельных шейдеров; через три месяца все эти функции появились в свежем 3DMark2001. Последним на сегодня бенчмарком является прошлогодний 3DMark Vantage, но Futuremark пообещала выпустить 3DMark11 с абсолютно новым движком уже в третьем квартале этого года.

▲ *Гадкий футуристический шутер со временем превратится в изящного Max Payne.*

▼ *Измеритель крутости выглядит, извините за тавтологию, очень круто – не то что эти ваши современные «Эвересты».*

Подобные повороты и наклоны персонажей открыли игровой индустрии новую эпоху – скелетной анимации.

Текстурирование и цвета – самая большая проблема Half-Life. Игра выглядит тускловато по сравнению с конкурентами из 98-го.

GOLDSRC

Полжизни на скриптах

Первая разработка компании Valve является ярким примером удачной переработки чужого движка под свои нужды. Гейб Ньюэлл и Майк Харрингтон, покинувшие Microsoft программисты, решили вложить заработанные на опционах деньги в новую игровую студию и сделать хороший, качественный шутер. Их бывший коллега Майкл Абраш, перешедший из Microsoft в id Software, зазвал друзей к себе в офис, чтобы показать движок игры, которую его команда недавно выпустила. Там-то Ньюэлл и Харрингтон поняли: не нужно тратить силы на создание собственного движка, достаточно лицензировать уже существующий. Подобное в индустрии происходило не впервые, но именно Valve показала всему миру, что если так надо для дела – то им не трудно и движок перелопатить от корки до корки. Причем дважды: известно, что Half-Life была готова за год до релиза, но оказалась недостаточно хороша по меркам Ньюэлла.

Как ни странно, ничего откровенно нового в плане графических технологий движок GoldSrc не демонстрирует. У него отличный рендерер Direct3D – заметно шустрее и детальнее, чем в Shogo: MAD. У него хорошие сценарии событий, но к графике это не имеет отношения. Однако именно в этом движке появилась первая в игровой индустрии настоящая скелетная анимация; персонажи в Half-Life не только по-человечески пригибаются, двигают разными частями тела и правильно умирают, но даже произносят слова, одновременно открывая и закрывая рот. Еще одно свойство, доставшееся, скорее, по наследству, – это открытая архитектура и широкие возможности для модификаций и картостроения, что привело к созданию, например, одного мультиплеерного шутера с мировым именем.

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:
Half-Life,
Counter-Strike

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:
Ноябрь 1998, Windows

Scan Beme.P34

DARK ENGINE

Между тенью и светом

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Thief: The Dark Project, System Shock 2
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Декабрь 1998, Windows

В 1995 году программист Looking Glass Technologies Шон Баррет провел небольшое исследование на тему «Какой движок нам нужен для System Shock 2?». Выяснилось, что лучше всего разработать такой движок, который будет загружать в память не весь уровень, а только то, что видит (или очень скоро увидит) персонаж; таким образом игрок, а не уровень становится точкой отсчета для рендерера. Баррет в открытую пишет на своем сайте: «Я именно что переизобрел портальный движок, потому что позже выяснилось, что первым был Descent». При этом уровни создаются по тому же принципу, что и во многих обычных движках – в соответствии со стандартами конструктивной блочной геометрии (Constructive Solid Geometry, CSG).

Помимо работы Баррета следует отметить, конечно, вклад Тома Леонарда (сейчас он работает в Valve), написавшего уникальный AI и аудиально-визуальные свойства персонажа. Именно благодаря Тому в игровой индустрии появилось само понятие «стелс-экшн», а тень перестала отличаться от света одной лишь текстурой или графическим фильтром.

С Dark Engine еще долго возились после выхода, через год даже выпустили обновленную версию первой игры – Thief Gold. Когда третья часть игры попадет в руки Уоррена Спектора, он лицензирует для нее Unreal Engine, чтобы программисты движка перестали увольняться целыми отделами.

Потенциально видимое пространство меняется в реальном времени – то, чего нельзя увидеть, шагнув за угол, не обрабатывается.

1998-й обернулся годом фундаментальных свершений (правда, готовились эти свершения не один год). Почти все разработки, стартовавшие после той эпохальной вечеринки Microsoft в 1996-м, отлично «выстрелили» в аудиторию и заметно увеличили продажи новых процессоров, оперативной памяти, 3D-ускорителей, звуковых карт и CD-приводов. Программные интерфейсы шли нога в ногу с производителями «железа», причем семимильными шагами – почти каждый год выходило что-нибудь кардинально новое. А в следующем году произошли два крайне важных события, которые окончательно зафиксировали тренд трехмерного геймминга: выход видеокарты GeForce 256 с аппаратной реализацией Transform & Lightning, а также релиз Quake 3.

Scan Beme.P34

Наложение текстур высокого разрешения на поверхности – один из наиболее значительных плюсов движка.

Несмотря на огромную популярность, RenderWare не позиционировали как продвинутый графический движок. Он был просто мощный и мультиплатформенный (хотя вот в TrickStyle поддержку урезали до Direct3D и Glide).

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: TrickStyle, GTA III, Burnout, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Manhunt, Sonic Heroes, Battlefield 2: Modern Combat

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Сентябрь 1999, Windows

RENDERWARE

Английский связной

Еще до того, как Джон Кармак открыл для себя волшебный мир лицензирования своих наработок за крупное вознаграждение, два сотрудника британской лаборатории корпорации Canon решили создать студию по разработке коммерческого трехмерного рендерера. Благое начинание вылилось в то, что Criterion Software стала самостоятельным подразделением международной корпорации, разрабатывающим компьютерные игры. Пробой пера стала подводная аркада Sub Culture (1997), поддерживающая практически все известные на тот момент API, не считая программного рендера: от Direct3D и Glide до экзотических RRedline и PowerSGL. Однако этого разработчикам показалось мало, и они решили переориентировать движок на вообще любую платформу.

В сентябре 1999-го на персональных компьютерах и на Dreamcast вышла замечательнейшая аркада про доски на воздушной подушке – TrickStyle. Она выглядела настолько потрясающе и безупречно, что в офисе Criterion стали раздаваться звонки из США (в числе первых дозвонились менеджеры Activision: они очень хотели купить этот движок для Tony Hawk's Pro Skater 3). Количество обращений увеличилось в несколько раз после анонса RenderWare для платформ PlayStation 2, GameCube и Xbox, главных игровых консолей начала 2000-х. Всего было создано четыре основных итерации полнофункционального движка, и не исключено, что на свет появился бы и RenderWare 5, составляющий жесткую конкуренцию движкам от Crytek, id Software и Epic Games, однако после того как EA купила всю компанию с потрохами, продажа движка конкурентам полностью прекратилась. Впрочем, кто успел – тот успел, техподдержку партнерам Criterion Software никто не отменял. След от RenderWare в истории игровой индустрии остался более чем достойный: вышло около сотни игр, а некоторые до сих пор находятся в разработке.

Scan BeneP34

ID TECH 3

Третий не лишний

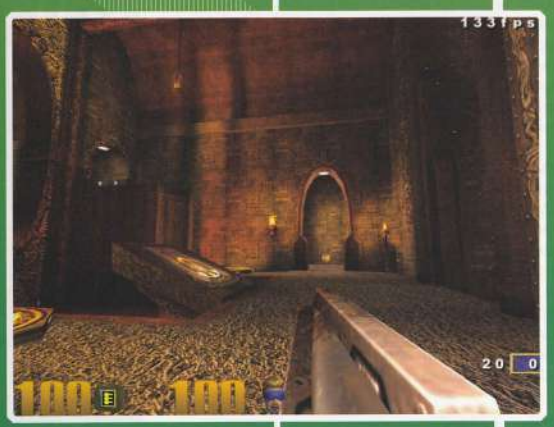
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Quake 3, Call of Duty, Star Wars: Jedi Knight II, Return to Castle Wolfenstein

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Декабрь 1999, Windows

На рубеже веков вышла наконец игра, которая поставила жирную точку в споре «Кто круче: центральный процессор или графический?». Именно Quake III стала первой крупной игрой, которая обошлась вообще без программного рендера: все обсчеты велись с помощью инструкций OpenGL. Это позволило Кармаку внедрить несколько важных особенностей, причем не только визуального характера – все функции по обсчету графики переносились на GPU, освобождая основной процессор.

Движок по-прежнему делил игру на сервер и клиент, однако в этой версии сервер запускался в виртуальной среде. Это означало, что с клиентом можно делать что угодно – строгий сервер не будет отключать игрока с пометкой «Читер!» только потому, что у него патроны к автомату в интерфейсе отображаются не пульками, а капельками. Во-вторых, модели персонажей стали соответствовать формату MD3 – каждая из трех частей (верх, торс и низ) анимировалась и текстурировалась отдельно от остальных. Оттуда в Quake III и знаменитый глаз на ножках, и чувак на скейтборде, и прочие замысловатые граждане. В-третьих, появилось объемное текстурирование – и это была не обманка с двумя текстурами, как в Unreal, а самый настоящий бамп-мэппинг. Сделано это было за счет вертексных шейдеров (сценариев, описывающих действия с малыми графическими единицами), которые до того применялись исключительно для создания спецэффектов в голливудских боевиках.

Про id Tech 3 можно писать долго и со вкусом – благодаря тому количеству нововведений, которое в нем появилось, этот движок стал самым популярным для лицензирования под крупные проекты в начале 2000-х. American McGee's Alice, Call of Duty, Medal of Honor, Return to Castle Wolfenstein, Star Trek: Elite Force, Star Wars: Jedi Knight, пара игр про Джеймса Бонда – и еще с полдюжины малоизвестных шутеров.



Псевдообъемные текстуры – результат бамп-мэппинга, который на тот момент еще не был реализован аппаратно, все делалось посредством скриптов-шейдеров.

На этих горгульях профессиональные обозреватели железа тестировали возможности видеокарт (в основном полноэкранное сглаживание) в течение лет пяти, не меньше.

Scan Beme P34

Когда-то количество одновременно отображаемых полигонов было важнее, чем технология их рендеринга. К счастью, сейчас все наоборот.

На момент разработки X-Isle технологии в-ля SpeedTree, позволявшей быстро рендерить идентичные сложные объекты, не было. Поэтому программистам из Crytek пришлось написать свою.

CRYENGINE

Плачьте, конкуренты

Между началом разработки движка CryENGINE и выходом первой игры на нем прошло около пяти лет – это даже больше, чем в случае с Unreal. Все дело в том, что разработчики постоянно открывали для себя новые горизонты (не без помощи извне). Все началось на выставке ECTS 2000, где команда Crytek показывала на стенде Nvidia результат полуторагодичного труда под кодовым названием X-Isle. Демонстрация произвела немалое впечатление, но основателям Crytek этого показалось недостаточным: через полгода они объявили о наборе сотрудников для разработки абсолютно новой итерации программы, которую официально назвали CryENGINE. Еще через год было объявлено о старте продаж движка – оказывается, некоторых игроделов заинтересовала лицензия на столь мощный и красивый инструмент.

Чем же хорош «движок плача»? В первую очередь тем, что он всегда идет в ногу со временем. Собственно, это и было причиной того, что разработка FarCry неприлично затянулась. Безусловным преимуществом графического рендерера еще на этапе технодемки стала работа с открытыми пространствами, а также детализация разного уровня на самых дальних дистанциях (до двух километров видимого пространства!) и технология PolyBump, помогающая создавать то, ради чего мы в журнале открыли целую рубрику, – низкополигональные модели, по качеству не отличимые от высокополигональных.

Но вот парадокс: несмотря на радостные пресс-релизы о веерном лицензировании, на CryENGINE было выпущено всего пять игр, четыре из которых озаглавлены FarCry, и лишь пятая известна как Aion: Tower of Eternity. А в 2006-м Crytek полностью продала все права на первую версию CryENGINE (а заодно и марку FarCry) компании Ubisoft.

- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** FarCry, Aion: Tower of Eternity
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Сентябрь 2000, Windows

Scan BeneP34

♥ *Практически сразу после выхода Serious Engine пришлось соревноваться с Torque engine (Tribes 2, вышла в апреле 2001) – их частенько сравнивали по уровням детализации и рендерингу огромных пространств.*

♥ *А второй итерации движка конкурировать почему-то ни с кем не пришлось, его просто не покупали.*

SERIOUS ENGINE

Серьезный бизнес

Такое порой бывает: хорошие идеи, похороненные собственными создателями, успешно подхватывают другие – чаще всего это фанаты-любители, но встречается и вариант с профессионалами. Хорватская команда Croteam, имевшая некоторый опыт разработки игр для «Амиги», задумала в 1997-м сделать «мясной боевик» в духе Doom. А через четыре года оказалось, что они написали мощный движок, не без оснований сравниваемый с Unreal Engine.

Огромные открытые пространства и разные уровни детализации моделей (вплоть до 32 вариантов!), многослойные объекты и технология порталов, настоящий бамп-мэппинг и сплит-скрин (вы вообще в шутерах от первого лица на PC разделение экрана встречали когда-нибудь?), а также морфинг объектов в реальном времени – все это с легкостью отображалось при наличии трехмерного ускорителя с поддержкой Direct3D 7. Движок был открыт для модификаций, к нему прилагался мощный инструментарий, поэтому Croteam удалось лицензировать его нескольким сторонним компаниям.

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:
Serious Sam: The First Encounter, Serious Sam: The Second Encounter, Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:
Март 2001, Windows

Scan BeneP34

Вот что получается, если взять пять цилиндрических «входящих многоугольников» и воткнуть их в шестигранную коробку (область разрушения). Белые линии – это результат случайного разбиения коробки на многоугольники, а дырки – это изъятые геомоды.

Упрощенная версия движка даже для своего времени выглядела устаревшей.

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Red Faction, Red Faction II

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Сентябрь 2001, Windows

GEO-MOD

К черту дверь!

Джон Шлегель, который когда-то создал первый портальный движок Descent, стал, наверное, последним из могикан – программистов, самостоятельно придумавших, исследовавших и внедривших идеи по работе с трехмерным пространством. Лето 2000 года он потратил на создание базового движка, который позволял разрушать любые поверхности и справляться со всеми последствиями этого серьезного поступка. В итоге Джон совершил прорыв, с результатами которого не взялся конкурировать никто, включая его самого.

До появления Geo-Mod вся разрушаемость в трехмерных движках заключалась в том, что для отображения кардинальных изменений объекта создавалось несколько его моделей, одна из которых – «состояние трупа» – отображалась после того, как у объекта кончится «здоровье» (а между этими событиями можно вставить красивый взрыв или анимацию предсмертной агонии!). Если надо было разрушить объект целиком, раздробив его на останки, игра убирала модель полностью, а на ее место выбрасывала несколько моделей-обломков поменьше. Принцип очень прост, но с цельной поверхностью такой трюк не провернешь: нужно создавать разные состояния для каждого квадратного сантиметра почвы.

Шлегель поступил проще: при нанесении урона по разрушаемой области сначала просчитывается форма урона (input mesh, «вводимый многоугольник»), которая попадает в область разрушения, – это может быть результат удара отбойным молотком, выстрел из ракетницы или осколочный урон от взорвавшейся неподалеку гранаты. Движок в реальном времени дробит назначенную область разрушения на множество полигональных объектов (geomod mesh, «многоугольник геомода»), смотрит координаты попадания и «вынимает» из множества наиболее подходящий многоугольник.

Однако счастливая судьба у Geo-Mod не задалась. Его так и не стали лицензировать третьим компаниям (хотя желающих, уверен, была масса). К тому же возможности пришлось «даунгрейдить» из-за ограничений приставки Sony PlayStation 2. В 2006-м, между выпуском The Punisher и Red Faction: Guerilla, Шлегель покинул игровую индустрию и удалил со своего сайта всю информацию о движке Geo-Mod.

Scan Bene P34

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

За пять лет бум аппаратных возможностей понемногу локализовался, и многие студии, создававшие 3D-игры в период 1998-2001, сфокусировались на возможностях Direct3D седьмой-восьмой версий. Пьедесталы игровой сцены стали покидать программисты-одиночки вроде Кармака, Суини и Сильвермана – рендереры по-прежнему были главной, но теперь уже не единственной частью движка: кто-то должен был внедрять дополнительные функции вроде анимации персонажей и физической модели, писать инструментарий и различные руководства.

Вслед за разработчиками игр в горизонтальное развитие пустились и производители GPU: видеокарты в рамках одной серии отличались лишь тактовой частотой и количеством видеопамяти, а в редких случаях еще и наличием аппаратной поддержки вертексных и пиксельных шейдеров разных версий. Одновременно с этим успех новых консолей заставил разработчиков обратиться к массовому портированию движков с соблюдением всех ограничений «игровых коробок». Как следствие, увидеть на своем персональном компьютере первозданную красоту можно было лишь в отдельных PC-эксклюзивах вроде того же FarCry. Массовый переход на новый – собственно, нынешний – уровень визуального разнообразия состоялся лишь после выпуска DirectX 9 и запуска в продажу того поколения игровых приставок, которое еще недавно называли next-gen.

Однако об этом, равно как и о движках ближайшего будущего, мы расскажем в следующий раз.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

API – от английского application programming interface, *интерфейс прикладного программирования*. В данном случае имеется в виду набор библиотек и инструкций для отображения и обработки двухмерной и трехмерной графики. Самым популярным и простым для разработки игр API является Direct3D в случае с Windows XP/Vista/7 и Xbox 360, а для мультиплатформенных решений, включая PlayStation 3, MacOS и Unix, обычно выбирают открытый стандарт OpenGL (Open Graphics Library – открытая графическая библиотека).

AGP – от английского Accelerated Graphics Port, *ускоренный графический порт*. Специально выделенный для графических ускорителей порт на материнских платах конца 90-х – середины 2000-х, разработка Intel. Порт позволял ускорить доступ видеокарты к оперативной памяти компьютера, чтобы производители могли сэкономить на видеопамяти (которая на тот момент была одним из самых дорогих компонентов). AGP увеличивал пропускную способность передачи данных и подавал более мощное напряжение, чем слот PCI. Впоследствии стандарт AGP был вытеснен более мощной по всем параметрам шиной PCI-Express.

FPS – от английского frames per second, *количество кадров в секунду*. Частота обновления изображения на телевизорах и мониторах. Для человеческого глаза не существует какого-то определенного стандарта FPS, потому что, например, покадровая смена между чистой белизной и кромешной тьмой заметно напрягает при 30 кадрах в секунду и менее, а чтобы увидеть мягкую серую тьму, потребуется около 60 FPS. В современных играх (особенно на консолях) разработчики предпочитают ограничивать максимально отображаемое количество кадров в секунду до 30, чтобы гарантировать отсутствие задержек при обсчете виртуального пространства вне зависимости от сложности сцены.

Скелетная анимация – способ анимации персонажа, при котором модель дробится на «кости», соединенные друг с другом. Суть в том, что передвижение одной кости влечет за собой перемещение в пространстве всех костей (в зависимости от того, как их запрограммировали, конечно). Это заметно облегчает работу аниматора, которому теперь достаточно «попросить» ноги сделать шаг, чтобы вместе с ними переместилось все тело. Скелетная анимация отлично работает в паре с motion capture – ускоряет общий процесс анимации и повышает уровень реализма в целом.

Лайтмэп – от английского lightmap, *карта света*. Способ отображения источников света на уровне. Обычно этот источник представлен в виде второй текстуры с данными по освещению, накладывающейся при приближении игрока к этой точке. Отличительное свойство лайтмэпов – они всегда статичны, а информация о них загружается в память до непосредственного рендеринга окружающего пространства графическим движком. Технология придумана Кармаком для Quake, с тех пор ею пользуются практически все разработчики 3D-движков.

Шейдеры – от английского shaders, *затенители*. Специально написанные разработчиком короткие программы, описывающие действия графических объектов в том или ином случае. Существует несколько видов скриптов-шейдеров: первыми появились вертексные, то есть работающие с вершинами полигона (можно создавать видимость углублений, туман, очень качественную анимацию); затем были пиксельные, то есть работающие с отдельными пикселями (детализированные свет и тень, наносные элементы вроде усов на лице); и самые крутые – геометрические шейдеры, способные обработать простой объект целиком (от точки до треугольника). Последние поддерживаются только начиная с DirectX 10 на уровне API, а на аппаратном – от серии GeForce 8.

Бамп-мэппинг – от английского bump mapping, *холмистая картография*. Более известно как «рельефное текстурирование» – у каждой точки текстуры появляется свое положение на векторе, расположенном перпендикулярно относительно этой текстуры (такой вектор называется «нормаль», а таблица с координатами точек – «карта высот»). Это такой хитрый способ снизить нагрузку на видеокарту: вместо создания трехмерной матрицы с указанием координат всех точек объекта, система создает двухмерные матрицы по отношению к каждой точке на плоскости этого объекта (поэтому технология чаще всего применяется к односторонним объектам – стенам, дверям, окнам). Несложно догадаться, что бамп-мэппинг отлично работает в связке с вертексными и пиксельными шейдерами для создания неровного рельефа с очень высокой детализацией.

LOD – от английского level of detail. Название всегда пишется в единственном числе, но подразумевается множественное: это технология, при которой создается несколько вариантов модели с различной степенью детализации (это может быть пониженное/повышенное количество полигонов, а также текстуры низкого/высокого разрешения). Чем ближе игрок к объекту, тем детальнее модель, демонстрируемая движком. Однако есть и неприятная зависимость: чем кривее руки программистов, тем дольше подзагружаются текстуры (если вообще успевают загрузиться) и объекты, поэтому LOD нужно пользоваться с умом, а не как в Singularity или GTA IV. Технология особенно любима разработчиками за счет повышения количества кадров в секунду на рендерере при большом количестве объектов на сцене. ■

Scan BeneP34

Автор:
Иван Гусев

EDITORIAL

Прочно обосновавшиеся в рубрике дневники World of Warcraft неожиданно… закончились. И дело не только в том, что Святослав Торик решил забросить игру, но и в том, что ММО с обязательной абонентской платой по скорости вымирания стремительно догоняют мамонтов. Год назад это показалось бы невероятным, но сейчас известия о повальном переходе на условную бесплатность воспринимаются как нечто соответствующее веяниям времени. Будем соответствовать и мы – со следующего номера обещаем большую часть материалов посвящать бесплатным онлайн-играм, причем освещать будем не только MMORPG, но и стратегии с шутерами.

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

COHO скрасит ожидание Company of Heroes 2.

COMPANY OF HEROES ONLINE

Началось закрытое бета-тестирование многопользовательской стратегии Company of Heroes Online. Эта бесплатная игра была анонсирована в 2007 году. Тогда проект был нацелен на китайский рынок. Однако спустя некоторое время в издательстве THQ посчитали, что игра придется по вкусу не только азиатам. Если у вас есть желание узнать, во что китайские и корейские разработчики (именно они отвечают за ММО-составляющую) превратили старую добрую Company of Heroes, записывайтесь в виртуальные рекруты. Приемный пункт расположен на companyofheroes.com. Зарегистрируйтесь и подпишитесь на новостную рассылку, и, возможно, вам придет заветный ключик. Шанс велик – приглашения рассылаются тысячами. Впрочем, если не повезет сразу, то вас включат в следующий этап бета-тестирования. ■

APB БУДУТ ПЕРЕДЕЛЫВАТЬ

Судя по информации из торговых сетей, в России APB пользуется успехом.

Разработчики обещают, что машины в APB перестанут напоминать суда на воздушной подушке.

Онлайновый экшн APB не оправдал многие надежды игроков – новая игра от создателя Grand Theft Auto Дэйва Джонса (Dave Jones) и вполовину не так хороша, как любая GTA. Критики без жалости разругали проект шотландской студии Realtime Worlds. Игроки же еще надеются, что разработчики скоро решат большинство проблем APB, и жизнь в виртуальном городе Сан-Паро станет в разы интереснее.
В Realtime Worlds посыпают головы пеплом. Говорят, что спешили и виноваты, и команду больше заботила стабильность их ММО, а не геймплейные недоработки.
«Мы собрали огромное количество жалоб и предложений, – говорит один из руководителей Realtime Worlds Нил Касл (Neil Castle). – Сейчас мы работаем над поведением машин на дороге – они перестанут «скользить» по трассе и будут лучше слушаться водителя. Также мы пересматриваем боевую систему, почти все ее аспекты. Меняем внешний вид оружия, его характеристики, «звучание». Прежде чем внести изменения в игру, мы устроим открытое тестирование».
Перемены затронули и саму студию Realtime Worlds. Сейчас там трудятся 300 человек. Начальство решило бросить на поддержку APB больше сотрудников. Также в компании прошли незначительные сокращения.
Ну и еще одна любопытная новость: Realtime Worlds анонсировала свою новую игру. Она называется Project: MyWorld и, судя по первым описаниям, является социальной ММО в духе SimCity и «Монополии». Забава увидит свет в будущем году. Ждем подробностей. ■

JADE DYNASTY ЖДЕТ ЧЕМПИОНА

Сыны и дочери России поедут в Пекин защищать честь страны.

Не путайте Jade Dynasty и Jade Empire.

Российская команда поедет в Пекин для участия в международном PvP-турнире по бесплатной онлайновой игре Jade Dynasty. Отборочные состязания прошли в конце июля. Финал состоится 18-19 сентября. За звание чемпиона будут бороться девять команд из разных стран: США, Кореи, Китая, Японии, Малайзии, Индонезии, Вьетнама, Таиланда и России.
«Ранее официальные международные турниры проходили в основном по шутерам вроде Quake или Counter-Strike, – заявил продюсер Jade Dynasty в России Юрий Бородин, акцентируя внимание на уникальности мероприятия для наших игроков. – Теперь мы доросли до международного турнира по MMORPG с участием российской команды».
На отборочных соревнованиях лучшими были признаны команды Azazelo, Лер, DOKER, Лулу и Tsuba. Из них и составлена российская сборная, куда вошли 20 основных бойцов и 5 запасных. На протяжении месяца перед финалом они будут тренироваться на международных серверах. Им предоставлены учетные записи с уже готовыми персонажами, соответствующими правилам турнира, – шансы на победу равны для всех команд. Болеем за наших! ■

Scan BeneP24

ММО НА СВАЛКЕ ИСТОРИИ

Разработка Time of Defiance началась еще в 2001 году.

Трансформерам пора домой, на Кибертрон.

«Все хорошее когда-нибудь заканчивается». Увы, неспроста на сайтах сразу двух многопользовательских игр появилась новость под этим «говорящим» заголовком. Время, отведенное стратегии Time of Defiance и экшну Exteel, подошло к концу. Первая прекратила существование 28 июля, вторая – 1 сентября.

Time of Defiance поступила в продажу осенью 2004 года. Противостояние на планете Неспанона не прекращалось никогда – в результате действий игроков мир в этой MMORTS менялся постоянно. Несколько месяцев назад студия Nicely Crafted Entertainment отменила абонентскую плату в Time of Defiance, но было уже поздно. В последнее время разработчики уделяли проекту минимум внимания, и большинство игроков покинули Неспанону. Сейчас Nicely Crafted Entertainment занята созданием новой MMORTS – Picaroon, посвященной морским баталиям Испании, Франции и Великобритании. Всех фэнов Time of Defiance зовут участвовать в бета-тестировании. Релиз Picaroon состоится зимой.

Онлайновый экшн Exteel вышел в декабре 2007 года. Издатель – южнокорейская компания NCsoft – не просила с игроков ни копейки. Однако участвовать в битвах гигантских роботов было куда проще после покупки хороших деталей в местном магазине. Разумеется, за реальные деньги. Сейчас Exteel перестала приносить прибыль, и ее отправили на свалку истории. Перед закрытием проекта цены на все товары в магазине упали до смехотворного 1 кредита – чтобы даже самые бедные геймеры пошиковали напоследок. ■

EVERQUEST II ДАРОМ

Приходите погреться у костерка EverQuest II.

Дополнение Sentinel's Fate игрокам EverQuest II Extended все-таки придется купить.

Пример компании Turbine, переведшей Dungeons & Dragons Online и The Lord of the Rings Online на условно-бесплатные рельсы, оказался заразителен. Sony Online Entertainment решила поэкспериментировать и анонсировала EverQuest II Extended. Под этой вывеской скрывается всем хорошо знакомый EverQuest II, специально настроенный под запросы публики, не терпящей абонентку по религиозным и прочим причинам. В бесплатной версии вас ждет весь контент из оригинальной игры и дополнений (за исключением февральского Sentinel's Fate). Какие действуют ограничения? Всего 4 расы и 8 классов на выбор, прокачаться можно лишь до 80 уровня, дополнительное снаряжение придется покупать в игровом магазине.

Появление EverQuest II Extended ни в коем случае не означает смерть EverQuest II в привычном виде. Серверы последней продолжают работать, абонентская плата исправно взимается. Однако если вам захочется оттуда сбежать в мир призрачной халявы EQ2X, это тоже разрешено – за 35 долларов. Еще одно «но» – внутриигровое золото транспортировке не поддается.

Сейчас идет бета-тест EverQuest II Extended. Когда состоится релиз, пока неизвестно. ■

Любите JRPG? Не пропустите FFXIV!

30 сентября – важная дата для всех поклонников jRPG-сериала Final Fantasy. Именно в этот день выйдет PC-версия четырнадцатой «Финалки» (релиз PS3-версии намечен на март 2011 года). Однако выпуск Final Fantasy XIV вовсе не означает, что издательство Square Enix забросит Final Fantasy XI, свой первый опыт в MMORPG-жанре. «FFXI с нами уже 8 лет, и мы считаем, ее время ушло, – заявил продюсер Хиромити Танака (Hiromichi Tanaka). – Мы хотим, чтобы поклонники игры переключили свое внимание на FFXIV. Однако пока люди играют в FFXI, мы будем предоставлять им сервис и продолжим разработку нового контента к этой MMORPG». ■

LOCO разработана на движке Unreal Engine 3.

Год назад южнокорейская компания KTH объявила о своем намерении издать онлайн-стратегию в реальном времени Land of Chaos Online сразу в 36 европейских странах. На днях стало известно, что LOCO выйдет и в России, причем полностью на русском языке. Локализатором, издателем и оператором этой яркой бесплатной игры в нашей стране стала компания Mail.Ru.

Если искать аналоги, Land of Chaos Online напоминает Defense of the Ancients, знаменитый мод к Warcraft 3. Закрытый бета-тест LOCO запланирован на начало осени. Если вас заинтересовала игра, заполните анкету на сайте landofchaos.ru и вступайте в ряды тестеров. ■

Scan BemeP24

Автор:
Денис Кублицкий

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЗАПАДНЫЕ ММО

ПОМНИТЕ, КАК МЫ ГОВОРИЛИ О ТОМ, ЧТО В ОПРЕДЕЛЕННЫЙ МОМЕНТ ПИСАТЬ В «ДАЙДЖЕСТЕ» СТАЛО ПРОСТО НЕ О ЧЕМ: ВСЕ ЗАМЕТНЫЕ ММО-ИГРЫ БЫЛИ РАЗЖЕВАНЫ, РАСФАСОВАНЫ В ПАКЕТИКИ И РАЗЛОЖЕНЫ ПО ПОЛОЧКАМ, А НИЧЕГО НОВОГО И ИНТЕРЕСНОГО НЕ ПОЯВИЛОСЬ. СЕЙЧАС СИТУАЦИЯ В КОРНЕ ИЗМЕНИЛАСЬ – НА СЛЕДУЮЩИЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ЗАПЛАНИРОВАН ВЫХОД МНОЖЕСТВА ИНТЕРЕСНЫХ ПРОЕКТОВ, РАЗРАБАТЫВАЕМЫХ В РАЗЛИЧНЫХ УГОЛКАХ ЗЕМНОГО ШАРА. И СЕГОДНЯ МЫ РАССКАЖЕМ О ТЕХ, КОТОРЫЕ СОЗДАЮТСЯ К ЗАПАДУ ОТ 37-ГО МЕРИДИАНА. ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, ЧТО СРЕДИ НИХ ЛИШЬ ОДИН СИКВЕЛ И ДВЕ ФЭНТЕЗИЙНЫХ ИГРЫ, – МОЖЕТ, ЭЛЬФЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВСЕМ НАДОЕЛИ?

К релизу Wargaming.net обещает более 150 различных единиц бронированной техники.

МИР ТАНКОВ (WORLD OF TANKS)

- **АДРЕС:** www.worldoftanks.ru
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Wargaming.net
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net
- **ДАТА ВЫХОДА:** 3 квартал 2010 года

Первая многопользовательская игра от белорусской Wargaming.net – единственная в мире клиентская ММО, где главными героями являются танки, выпущенные в СССР, Германии и США в 30-50-х годах. Несмотря на то, что в World of Tanks будут присутствовать исторически достоверные битвы середины XX века (бои будут проходить как в европейских городах, так и на открытой местности, например, знаменитое сражение под Прохоровкой в июле 1943 года), а ТТХ танков соответствуют реальности, игра не является хардкорным симулятором. Однако и аркадой ее не назовешь: ключом к победе служит грамотное взаимодействие с союзниками и использование возможностей различных типов танков и артиллерии, а «прокачка» стальных машин и получение доступа к новым моделям играет ту же роль, что и развитие персонажа в традиционных MMORPG. В данный момент «Мир танков» находится в стадии закрытого бета-тестирования – судя по отзывам участников, игра определенно не разочарует. ■

RIFT: PLANES OF TELARA

- **АДРЕС:** www.heroesoftelara.com
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Trion World Network
- **РАЗРАБОТЧИК:** Trion World Network
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

На первый взгляд дебютный проект калифорнийской студии кажется очередным «убийцей WoW», проигравшим войну еще до начала генерального сражения. Однако анонс игры на E3 2009 привлек внимание неспроста – над Rift работают ветераны индустрии, в общем портфолио которых более сотни различных игр, а ключевые люди проекта ранее занимали не менее ответственные посты в Sony Online Entertainment и Mythic. Отчасти поэтому Planes of Telara похожа на EverQuest 2, а совместные квесты напоминают об открытых заданиях из Warhammer Online. Нам обещают фракционный PvP, восемь рас (некоторые из них уникальны для Телары) и мультиклассовую систему развития персонажа с сотнями потенциальных комбинаций. А благодаря разломам (rift – отсюда и название игры), возникающим в произвольных местах и соединяющих Телару с одним из шести других измерений, игровой мир будет изменяться динамически. Начать бета-тест обещают уже в этом году. ■

Визуально Rift похожа на все остальные фэнтезийные игры вместе взятые.

Scan BeMeP24

THE SECRET WORLD

- **АДРЕС:** www.darkdemonscrygaia.com
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Funcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Funcom
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

В народе бытует мнение, что Funcom умеет делать отличные игры, но не умеет их поддерживать, что норвежцы и показали на примере Anarchy Online и Age of Conan. Остается только надеяться, что к моменту выхода TSW программисты и дизайнеры Funcom набьют руку, ведь в остальном проект выглядит очень привлекательно. Тайные сообщества, городские легенды о зомби и вампирах и древние мифы обещают создать нетипичный для жанра сеттинг, похожий на World of Darkness (Vampire the Masquerade). Игроки же примут участие в грядущей битве между добром и злом (как братья Винчестеры из Supernatural), смогут выучить различные сверхъестественные способности, будут путешествовать по земному шару и посетят в том числе вымышленный город Агарту (Agartha), находящийся внутри Земли. Сражения с последователями Ктулху и PvP-бои прилагаются. ■

The Secret World активно разрабатывается с 2007 года, но красивыми скриншотами нас пока не балуют.

Как и в первой Guild Wars, персонажи смогут открывать новые умения в PvE.

GUILD WARS 2

- **АДРЕС:** www.guildwars2.com
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NCsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Arena Net
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1 квартал 2011 года

Вокруг Guild Wars не утихали споры о том, можно ли считать ее полноценной MMO, ведь зоны игры дистанцировались, и большинство игроков можно было встретить только в городах. С выходом второй части подобных вопросов не возникнет: в GW2 будет огромный живой и постоянно изменяющийся мир, тесно связанный с заданиями, которые перестанут ассоциироваться с восклицательными знаками над головами NPC и страницами текста. Arena Net обещает, что поручения будут контекстно зависимыми: например, спасти жителей деревни от бандитов и заработать награду можно во время нападения, а не после получения квеста (похоже, нас ждет еще одна вариация на тему открытых заданий). Расширится и PvP: в игре планируются не только обычные и рейтинговые бои на аренах, но и режим «Мир против мира», где будут сражаться сотни игроков. Наконец, в GW2 будет еще больше комбинаций умений, чем в первой части, – сражения скучными и однообразными не покажутся! ■

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

- **АДРЕС:** www.swtor.com
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2 квартал 2011 года

Самый дорогой проект Electronic Arts, проба пера BioWare на рынке многопользовательских развлечений, очередная глава в бесконечной истории «Звездных войн» – какими бы регалиями мы ни награждали The Old Republic, она и без них останется для большинства игроков самой ожидаемой многопользовательской игрой следующего года. Ориентируясь не только на поклонников MMO, но и на фанатов «Звездных войн» и однопользовательских RPG, канадцы вполне могут повторить успех Blizzard и привлечь в онлайн свежую кровь. Планку издатель ставит высокую: по словам представителей EA, для окупаемости игре потребуется миллион подписчиков, а вообще они надеются на два. Но главный вопрос вслух никто не задает, хотя он и витает в воздухе: получится ли «отщипнуть» этих людей от World of Warcraft и надолго ли подписчики задержатся в The Old Republic? Ведь в BioWare так и не рассказали, чем они планируют занять людей после прохождения сюжетной линии. ■

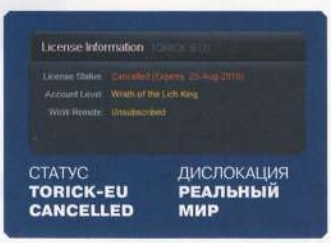
Игра, в которой позволяется отыгрывать Джедая или Ситха, не может быть плохой!

Scan BemeP24

Автор:
Святослав Торик

WORLD OF WARCRAFT

ПОСЛЕДНИЙ ВЫПУСК



РЕШЕНИЕ ПОКОНЧИТЬ С WORLD OF WARCRAFT, КАК ЭТО ЧАСТО БЫВАЕТ С ДУРНЫМИ ПРИВЫЧКАМИ, НАСТУПИЛО ВНЕЗАПНО, КОГДА Я ПО КАКИМ-ТО ДЕЛАМ ОКАЗАЛСЯ В РЕДАКЦИИ. НЕ ДАВАЯ СЕБЕ НИ ЕДИНОЙ СЕКУНДЫ НА РАЗМЫШЛЕНИЯ, Я ПОДОШЕЛ К ИГОРЮ СОНИНУ И СКАЗАЛ: «ЭТО БУДЕТ ПОСЛЕДНИЙ ВЫПУСК ДНЕВНИКОВ». ТОТ, МГНОВЕНИЕ ПОКОЛЕБАВШИСЬ, КИВНУЛ В ОТВЕТ: «ДА, ПОЖАЛУЙ, СЕЙЧАС САМОЕ ВРЕМЯ». И ВОТ Я ОТКРЫВАЮ СВОЮ УЧЕТНУЮ ЗАПИСЬ, ВЫБИРАЮ ОТМЕНУ ПОДПИСКИ И УКАЗЫВАЮ В КАЧЕСТВЕ ПРИЧИНЫ: «ЭТО БЫЛИ ПРЕКРАСНЫЕ ЧЕТЫРЕ С ПОЛОВИНОЙ ГОДА. СПАСИБО ВАМ БОЛЬШОЕ».

Начать играть в World of Warcraft меня уговаривали разные люди. У меня к тому времени был опыт игры в самые разные MMORPG – и клиентские, и браузерные, и даже в русские MUD'ы. Но в случае с WoW мне казалось, что это сложно и довольно дорого – покупать коробку, да еще и непонятно как платить за игру каждый месяц. Оценить проект по демоверсии было невозможно – никакого пробного периода тогда не предлагали.

Однажды в гостях у знакомой я попросил показать мне эту загадочную MMORPG. Девушка, тоже опытная амазонка онлайновых ролевок, только-только начала играть, причем троллем, но задания она почему-то выполняла в районе Громового Утеса (слабо пробежать через весь Дуротар и Степи в Мулгор?). Я попросил дать мне поиграть немного… и очнулся через три часа, когда пора было уходить. А на следующий день поехал на Горбушку за коробкой, заодно заскочив в банк с заявлением на оформление пластиковой карты.

ТРОЛЛЬ ПОЗНАЕТ МИР

Когда я впервые создал себе персонажа на сервере Warsong и оказался в каком-то каменистом ущелье, я еще не осознавал всей глубины пропасти, в которую падаю. Выйдя на просторы

Scan BeneP24

Мой первый главный босс не особенно впечатлил (в отличие от Нефариана, например). Вероятно, потому, что функций у меня было ровно две: в первой фазе бить по одной цели, а во второй – по другим.

Дуротара, я опешил: пространства казались мне огромными, практически неподъемными для исследования. А когда я открыл карту мира (она почему-то напомнила мне карту классической стимпанк-RPG Arcanum), то обнаружил, что этот уходящий за горизонт регион – лишь малая часть мира World of Warcraft!

Я помню гордость, которую испытал, накопив один золотой. Эта сумма казалась мне какой-то фантастической, пока воин-танк из нашей гильдии не заявил, что полный ремонт ему обходится в полтора золотых. До 60-го уровня на тот момент моему персонажу было далеко, но мне казалось, что это слишком несправедливо. Интересно, что бы я подумал, если бы знал, что всего через год сумма в 5000 золотых за летающую ездовую виверну меня не особенно напугает?

Я помню свой первый групповой поход в Огненную пропасть (Ragefire Chasm). Я тогда играл магом и постоянно полиморфил противника, а воин ударами выталкивал монстра из «овцы» и говорил, что лучше бы я какое-нибудь AoE сколдовал. На мой резонный вопрос – мол, зачем? – он ответил, что использовать мощное умение своего класса – не главное. Главное – выбрать правильный момент для его применения. Эта нехитрая мудрость еще долго меня потом преследовала – преследует, собственно, и до сих пор.

СЕГОДНЯ ВОЙНА

Помню свое первое столкновение с враждебной фракцией. Проклятый «алик» подстерег меня в районе Мельницы Таррен и жестоко зарезал. Я не стал вопить и требовать от своей гильдии примчаться и наказать негодяя – я уже знал, что на этом сервере нельзя укрыться от «стрит-ганка», а банальная месть ничего не исправит. Но когда я вырос, а наша маленькая гильдия слегка расширилась, мы организовали поход на Refuge Pointe и покарали всех низкоуровневых игроков, охрану, торговцев и «таксиста». К тому времени,

Отношение к PvP у меня простое: ты не трогаешь меня, я не трогаю тебя. Никогда я не обижал «маленьких» и не нападал исподтишка.

Первые жалкие попытки овладеть Naxxramas вылились в то, что примерно за месяц мы убили первых боссов всех четырех частей инстанса и полностью зачистили Spider Wing (это еще два босса).

Часть сложного задания из оригинального WoW: нужно проникнуть в город враждебной фракции и показать язык местной страже.

ДОРОГИМ ЧИТАТЕЛЯМ

Заметки об игре в журнале я начал вести еще до выхода The Burning Crusade, причем к работе приступил с размахом. Подхватив «дневниковое» знамя World of Warcraft из рук Сергея Банова, я сделал шестистраничный спецматериал о профессиях (ноябрь 2006). Первые тексты обкатывал на «согильдиях», а тех, кто помогал мне собирать фактуру, премировал скриншотом персонажей с какой-нибудь полезной подписью в очередном выпуске «Дневников». Ого, это ж почти четыре года с парой кратких перерывов получается!

Слушайте, а вы и вправду все это время их читали? Интересно было? Что понравилось, что не понравилось? Напишите, что ли, письмо в журнал – мне (и редакции – прим. ред.) очень любопытно узнать ваше мнение о рубрике, последний материал которой вы только что прочли.

Scan BeMeP24

Мне больше нравились времена, когда World of Warcraft бросала вызов только лучшим, демонстрируя новые пространства только избранным. Сегодня Короля Лича может завалить любой игрок, проведший на 80-м уровне месяца полтора.

как на поле боя подтянулись превосходящие силы Альянса, мы уже разбежались по своим делам.

Помню, кстати, и первые попытки провести масштабную битву «фракция на фракцию». Представьте себе 40-60 ордынцев, пришедших к воротам Штормграда. Это сейчас в Даларане с некоторыми напрягами, но более или менее стабильно отображается количество раза в полтора-два большее. А тогда, на неоптимизированной платформе, с дичайшими лагами – мы еле добрались до замка, после чего сервер сказал, что он не может вынести такой порнографии и лег на полчаса. Но мы даже не расстроились, а просто смеялись и шутили в «тимспике» над испуганными альянсерами, «которым пришлось положить сервер, чтобы избежать позора».

Долгое время меня поражала исключительная русскоязычность чата. Тогда я еще не знал, что Warsong почти полностью состоит из русских и украинских игроков. Был какой-то очень маленький процент разных европейцев, которые пытались хоть как-то с нами общаться, но без особого успеха. Кстати, в гильдиях считалось своего рода талисманом иметь в своих рядах иностранца (в некоторых случаях это просто кто-то прикидывался). Когда запустили русскоязычные серверы World of Warcraft, было очень обидно прощаться с любимым миром. Поэтому я остался на европейском рилме, но на другом сервере, где тоже играли русскоязычные игроки. Правда, их было гораздо меньше меньше: что-то около пяти гильдий, две из которых были топовыми.

ОХОТА ЗА ФИОЛЕТОВЫМИ ПИКСЕЛЯМИ

Покинуть игру я даже не пытался – в World of Warcraft так много интересного (а я ведь еще и все тексты заданий читал, суть большинства из них приблизительно помню до сих пор), что проигнорировать весь этот удивительный контент было бы преступлением. В итоге я прокачал несколько твинков до максимального уровня, перепробовал каждый класс хотя бы до 40-го уровня, выполнил всю цепочку архисложных заданий на апгрейд брони Tier 0 до Tier 0.5, побывал в каждом подземелье, включая старый Naxxramas.

Мой первый рейд состоялся в рамках гильдии, куда я вступил буквально за день до того. Основная сложность заключалась в том, что мои новые товарищи давно поставили «фарм» Molten Core на поток. Каждый участник знал тактику на всех боссов, поэтому рейд начинали даже в случае недобора: приглашали, например, 35 человек присутствующих в онлайне (тогда рейды еще были рассчитаны на 40 игроков, а не на 25 или 10, как сейчас – прим. ред.), а опоздавших принимали, когда поход был в самом разгаре. Приглашение пришло столь неожиданно, что ничего прочитать и посмотреть я не успел, поэтому лишь тихонько спрашивал у класс-лидера, что мне делать в той или иной ситуации, получал краткий ответ и изучал обстановку в разгаре битвы. Судя по тому, что меня не выгнали ни из рейда, ни из гильдии, все прошло успешно. Более того, какое-то время спустя меня пригласили на попытки освоения Blackwing Lair.

БУДНИ РЕЙДЕРА

Следует отметить, что BWL на тот момент считался самым сложным инстансом (у нас на сервере тогда еще не открыли ворота Ан'Киража). Гильдия уже сделала пару подходов, но безуспешно, а незадолго до третьей попытки мы объединились с другим кланом, и наша маленькая армия состояла уже не из полуслучайных людей, а из ветеранов рейдового фронта. И только мой персонаж был одет хуже всех – какие-то «зеленые» кольца, рукавицы из Tier 0; на мне было всего три эпических «фиолетовых»

Результат работы команды – то, к чему должен стремиться каждый: от рейд-лидера до запасных игроков, готовых в любой момент присоединиться к походу.

Проверяю наличие у рейда необходимых эликсиров. Дело не в недоверии, просто кто-то мог забыть пополнить запасы – значит, надо ему одолжить пару банок. Обидно проиграть из-за того, что какой-то маг «высох» и не успел нанести те самые пять тысяч урона, которые отделяют рейд от победы.

Scan BeMeP24

предмета. Но это все лирика, ведь главное – опыт. Я никогда не принимал участия в групповом освоении новых горизонтов, и для меня это было какое-то совершенно иное измерение. Сорок человек, минут пятнадцать действуя четко по инструкции, не имеют права на ошибку. На первого босса ушла, наверное, неделя попыток. Он был довольно сложным и требовал от всех классов сосредоточенности и ответственности. Нередко случалось, что я помогал другому магу (из одной точки часто и быстро выбегали монстры: надо было убивать одних и полиморфить других) или другой маг помогал мне.

Порой я без разрешения проводил в рейде эксперименты – что будет, если добавить в тактику тот или иной элемент (например, выбегающих монстров предварительно замораживать на месте, чтобы они не успевали кого-нибудь куснуть, а потом уже полиморфить)? Проблема заключалась в том, что если эти опыты увидит рейд-лидер или кто-нибудь из офицеров гильдии, проблем не оберешься. Действовал на свой страх и риск, а получив удачный результат, продвигал его в массы. Обычно срабатывало, кроме пары случаев, когда эксперимент оказывался слишком уж рискованным или выяснялось, что он нарушает текущую тактику (замороженные монстры били пробегающих мимо охотников, что было категорически недопустимо).

Не обходилось и без шуточек: на боссе «Императоры-близнецы» (Ан'Кираж-40) враг периодически колдует «Метель», которая выглядит точно так же, как и аналогичное заклинание магов. Заклинание сильное, и те, на кого оно попадает, должны бросать все и отбегать в безопасное место. Ох и матерились же лекари, когда я шутки ради запустил над ними свою «Метель» (предварительно убедившись, что экстренно лечить никого не требуется)...

ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ИГРАЮТ В ИГРЫ

Пришлось мне побывать и в роли офицера гильдии (класс-лидер магов и заместитель рейд-лидера в его отсутствие). Прогресс гильдии на тот момент привел нас на вторую строчку в топе сервера (за Орду), так что ответственности более чем хватало. Нужно было составлять план ротации – ведь магов в гильдии много, мест в рейде на всех не хватает; необходимо было следить за тем, чтобы все были готовы к рейду, – и помогать, если кто-то забыл «пыльцу» или зелье защиты от магии. А заодно улаживать периодические вспыхивающие конфликты – как ни крути, все мы люди. Когда мне впервые выпало вести рейд (к счастью, это случилось уже в The Burning Crusade, и под моим началом оказалось не 40 игроков, а всего лишь 25), я долго консультировался с офицерами и ветеранами, чтобы не допустить ошибок. Тогда, кстати, я и понял, почему некоторые фирмы просят указать в анкете при приеме на работу опыт игры гильд-мастером или рейд-лидером. Умение управлять командой людей, следующих к одной цели, дорого стоит – я периодически ловлю себя на мысли, что мой четырехлетний опыт World of Warcraft здорово помогает мне сейчас в моей основной работе (продюсирование и управление разработкой браузерных MMORPG).

А вот PvP меня совершенно не привлекало. Я прекрасно отдавал и отдаю себе отчет в том, что в мире наверняка есть люди, которые играют лучше меня – так зачем стараться, если будешь в лучшем случае вторым? Вместо этого меня привлекали рекорды в PvE – например, я оказался четвертым на сервере, взявшим 70-й уровень (мог стать вторым, но гильд-мастер пригласил на вечеринку – так реальная жизнь в очередной раз победила MMORPG). С появлением достижений во Wrath of the Lich King я бросился выполнять все задания, исследовать континенты, рыбачить и изучать кулинарные рецепты, не пропускал ни одного сезонного события. В какой-то момент понял, что и здесь я уже не стану первым – некоторые ретро-достижения вроде превознесения среди Гидраксианских Повелителей Воды набирать было бы очень долго, и кто-то наверняка сделал бы это раньше меня. Так оно и произошло: какой-то китаец или кореец выполнил все достижения, прежде чем я успел сделать хотя бы половину.

КОНЕЦ ИСТОРИИ

Почти с самого начала World of Warcraft был для меня второй жизнью. Он стоял настолько выше других аспектов моего существования, что порой я забывал про еду и сон, мылся раз в неделю, перестал выходить на улицу и пить с коллегами – в общем, был ходячим сборником клише про заигравшихся психов. Мне удалось удержаться и не соскользнуть в откровенное игроманство, поэтому со временем процесс переломился и пошел в обратную сторону. Появилась постоянная работа (какое-то время она не мешала рейдить по вечерам, но потом желание выспаться взяло верх), личная жизнь, прочие потребности вроде отпуска и чтения книг. Однако я продолжал воспринимать WoW как часть своего стиля жизни: периодически ходил в рейды, охотился на достижения, изучал мир Warcraft по локациям игры и официальным текстам. В итоге стало ясно, что проблему нужно решать в стиле Александра Македонского: разрубить гордиев узел, не вникая в тонкости. И сделать это неожиданно не только для окружающих, но в первую очередь для себя самого (именно так я бросил курить год назад): сжечь мост, перейти Рубикон и закрыть эту тему раз и навсегда. И тогда все, что остается, – это выбрать правильный момент. ■

World of Warcraft велик и опасен тем, что там всегда есть чем заняться. Порой, выбирая игру на вечер, я вместо новейшего хита запускал MMORPG шестилетней давности.

Волшебный, манящий портал с широкой перекладиной. В ночь запуска The Burning Crusade, помнится, мы знатно поиздевались над Альянсом, сбрасывая на их головы ледяные глыбы, стрелы и огненный дождь.

Ульдуар примерно наполовину остался для меня белым пятном – я прекратил активно рейдить примерно тогда же, когда началось освоение этого подземелья. А вот «Колизей» я посещал неоднократно – проходился он быстро.

Scan BeneP24

Автор:
Николай Арсеньев

ФАНАТАМ TRON ПОСВЯЩАЕТСЯ!

Линейка тематических гаджетов от Razer

Похоже, Razer очень понравилось выпускать линейки продукции под те или иные популярные игры, а теперь и фильмы. Насколько популярными оказываются подобные гаджеты среди пользователей – вопрос открытый, учитывая высокую стоимость подобных комплектов. Но вернемся фильму «Трон: Наследие», в честь выхода которого Razer представила игровую клавиатуру и не менее игровые мышь и коврик для нее.

Все новинки обладают люминесцентной синей подсветкой, которая, естественно, должна ассоциироваться с будущим фильмом и игрой по нему. TRON Gaming Keyboard любопытна тем, что получила в свое распоряжение съемный цифровой блок, который можно закреплять либо слева, либо справа основной клавиатуры. Не обошлось без модных эффектов подсветки и набора программируемых клавиш. Для большего удобства в наличии разъемы под наушники и микрофон.

Симметричная TRON Gaming Mouse, конечно же, не исключение и щеголяет эффектной подсветкой и строгими линиями. Есть семь кнопок, технологичный оптический сенсор с лазерной подсветкой чувствительностью 5600 dpi. TRON Mat дополняет картину, он обладает био-люминесцентной подсветкой и гарантирует максимальную точность и идеальное скольжение для мышки.

Сама клавиатура станет в $150, мышь и коврик обойдутся еще в $130. Безусловно, фанатов это вряд ли остановит.

GEFORCE 460: КОРОНОВАННЫЙ MIDDLE-END

Наконец мы увидели тот самый Fermi

Компания NVIDIA анонсировала GeForce 460, видеокарту, которая, судя по всему признакам, совершит своего рода революцию!

Если дебют топ-моделей на базе Fermi прошел не так гладко, то в случае с Middle-End ситуация совсем иная. GeForce GTX 460 использует 336 процессоров CUDA и 56 текстурных блоков, максимальное энергопотребление 160 Вт. Новичок при этом мало греется, стоковая система охлаждения оказалась очень тихой — 25 дБа при нагрузке. Доступно будет две модификации – с 1 Гбайт (256 бит) и 768 Мбайт (192 бит) памяти. Первый вариант обойдется примерно в $230, второй – $200. Свои варианты плат представили все производители, включая ASUS, GIGABYTE, MSI, ZOTAC и другие. Многие модели получили в свое распоряжение оригинальное охлаждение, которое в ряде случаев даже тише оригинального.

При этом GTX 460 во многих тестах заметно выгоднее смотрится на фоне Radeon HD 5830, которая стоит дороже. Чтобы выправить положение, AMD собирается в ближайшее время снизить стоимость платы.

КРЕАТИВНАЯ АКУСТИКА

...или как Creative создала скалу

Похоже, в славной компании Creative произошло массовое короткое замыкание, иначе как можно было додуматься о выпуске беспроводной колонки в виде скалы? Возможно, новинка под названием Sound Blaster Wireless Rock Speaker и найдет себе применение, но пока что есть большие сомнения.

В лице Sound Blaster Wireless Rock Speaker вы получите качественную стереоколонку, которая выглядит как кусок скалы! Любопытно, что акустика вполне способна выдержать небольшой дождичек в четверг, но это не значит, что ее стоит заливать водой по поводу и без. Возможно, на даче она будет смотреться вполне уместно?

SB Wireless Rock Speaker полностью совместима с аудиосистемой SB Wireless USB, используя их в паре вы сможете без дополнительных затрат устроить музыкальную вечеринку в любом месте, и никаких больше кабелей (радиус действия системы – 30 м). За питание отвечает съемный аккумулятор, одного заряда которого хватает примерно на 6 часов. Для подзарядки аккумулятора есть специальный кредл, который включен в комплект поставки.

Обойдется же SB Wireless Rock Speaker в $200 за штуку.

Scan BeneP24

LED АТАКУЕТ ПО ВСЕМ ФРОНТАМ!

Линейка мониторов с LED-подсветкой от Samsung

LED-подсветка пришла на смену обычной ламповой флюоресцентной с использованием холодного катода. Последняя морально устарела, хотя и держится, однако недостатки ее существенны – не лучшая равномерность подсветки, много ест электричества, цветовой охват ограничен. Всех этих недостатков лишена LED-подсветка. За ней уже не будущее, а настоящее! Компания Samsung спешит сообщить о выходе сразу трех мониторов с диагональю от 20 до 23 дюймов, все они принадлежат серии 30.

Как и всегда Samsung не изменяет своему вкусу и кроме технологичной начинки снабдила свои новинки современным и модным дизайном с использованием подсветки и модных сенсорных кнопок. Фирменные технологии компании призваны обеспечить высокое качество и максимальную гибкость, например, MagicAngle обеспечивает яркое и контрастное изображение при любых углах обзора, технология Magic Eco позволит сэкономить электроэнергию, доступны режимы 100%, 75% или 50%. 20-дюймовая модель получила не столь типичное разрешение 1600x900, тогда как более старшие браться – 21,5 и 23 дюйма – обладают киношным разрешением 1920x1080. Мониторы снабжены HDMI и DVI-D портами, правда, младшая модель лишена HDMI, но зато обладает портом D-Sub.

GIGABYTE УСКОРЯЕТ USB 3.0

USB 3.0 стал еще быстрее, чем прежде!

Стандарт USB 3.0 или, как его еще зовут в обиходе, SuperSpeed USB, постепенно становится неотъемлемой частью нашей жизни, что, безусловно, хорошо. GIGABYTE объявила о том, что вся их линейка системных плат с портами USB 3.0 отныне поддерживает протокол USB Attached SCSI (UASP). Он позволяет повысить быстродействие устройств на 20% и при этом добиться снижения нагрузки на центральный процессор.

И, правда, в последнее время ассортимент системных плат в портфеле GIGABYTE велик и продолжает расширяться каждый день, равно как и количество самих внешних устройств хранения данных с интерфейсом USB 3.0 – пока что их все еще мало, но к концу года мы наверняка увидим вал новых накопителей.

Так что же нужно, чтобы получить бесплатный прирост скорости? Всего-навсего загрузить и установить новейший драйвер USB 3.0 с сайта GIGABYTE. Совместно с компанией тестированием и сертификацией устройств, поддерживающих протокол UASP, занимаются такие бренды, как Buffalo, OCZ, Sharkoon и SuperTalent.

ГЕЙМЕРСКИЙ НОУТ

Samsung анонсирует мобильный и мощный R590

Кроме мониторов компания Samsung выпускает еще и ноутбуки. Сейчас речь пойдет об R590. В нем инженеры Samsung воплотили все, что смогли: яркий и оригинальный дизайн (концепция Touch Of Color), современную начинку, которая включает мощный процессор от Intel и современную видеокарту от NVIDIA и не только...

Не меньшего внимания заслуживает большой 15,6-дюймовый экран киношного формата 16:9 с LED-подсветкой и разрешением 1366x768. Будьте уверены, поиграть в дороге возможность будет, ведь не зря внутри установлена GeForce GT 330M с 1 Гбайт памяти на борту. Современная видеокарта позволит не только играть, но и работать, ведь вы знаете, что все больше современных приложений использует мощности видеокарты. Процессор под стать: мобильный Intel Core i5 с поддержкой технологии Intel Turbo Boost – достойная основа. В наличии пишущий DVD-привод, совместимость со стандартом DLNA, возможность подзаряжать мобильные устройства через USB-порт в выключенном состоянии и фирменная технология SuperSilent, позволяющая сделать ноутбук абсолютно бесшумным. Заключительный бонус – утилита для резервирования данных Samsung Recovery Solution. Samsung R590 поступил в продажу и стоит от 30 000 руб. в зависимости от конфигурации.

LG ПРИСОЕДИНИЛАСЬ К ПОКЛОННИКАМ 3D

LG W2363D — первый 3D-монитор компании

LG некоторое время присматривалась к тому, насколько быстро набирают популярность мониторы с поддержкой 3D, и решила-таки присоединиться к другим компаниям и выпустить свою версию 3D-монитора. Встречайте новичка с незамысловатым названием W2363D. Диагональ монитора составила относительно скромные 23 дюйма, при этом разрешение оказалось очень даже высоким — 1920x1080 (Full HD, 16:9), кадровая развертка 120 Гц. Уровень динамической контрастности достигает отметки 70000:1, скорость работы матрицы 3 мс (G-t-G). По всей видимости речь идет о матрице TN+Film. W2363D отлично борется с эффектом смазывания, разработчики предусмотрели набор опций, который может очень даже пригодиться. Комплекс G MODE включает в себя следующие функции: Thru Mode снизит время отклика благодаря отключению буферной памяти кадров; ARC правильно отобразит окно с игрой на полный экран с учетом пропорций и разрешения; AutoBright подстроит яркость экрана при использовании стереоочков.

Монитор снабжен встроенной акустикой с поддержкой технологии SRS Tru-Surround HD, которая делает звучание максимально реалистичным. Еще одной фишкой стала подсветка на фронтальной панели, которая, в зависимости от происходящего на экране (если быть точнее, в зависимости от частоты звука), пульсирует и горит ярче или тускнеет. Доступны пара портов HDMI, монитор совместим с технологией NVIDIA 3D Vision. LG W2363D обойдется в 17 000 руб.

Автор:
Сергей Плотников

МЕЧ И ЩИТ

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЦЕССОРНЫХ КУЛЕРОВ

Испокон веков настоящий воин, мастер оружия и ассасин роднился со своим мечом. Человек и неодушевленный предмет буквально воссоединялись, превращаясь в единое смертоносное целое. И пусть некоторые из вас посчитают данные слова лишь выдержкой из художественных произведений, но до сих пор мы можем наблюдать подобное. Даже в мире компьютерного «железа».

Поразительно! Вот взять, например, центральные процессоры. Хороший производительный «камень» просто немыслим без такого же хорошего кулера. Ибо они дополняют друг друга, ибо они – единое целое. Возможно, автору этих строк раньше и могли бы возразить, но сегодня, когда тепловыделение большинства CPU достигает отметки сотни ватт (зачастую и больше), пользователь обязан позаботиться о своем кремниевом «друге». Разгонный потенциал процессора не стоит и ломаного гроша, если под рукой нет медного радиатора с насаженными на него алюминиевыми ребрами. Да это настоящий щит, отводящий губительное тепло!

Или же, наоборот, когда от десктопа требуется максимально возможный комфорт при работе, в первую очередь человек разумный обратит внимание на уровень шума «железного» подопечного и его габариты. Ведь никому не хочется слушать ветер в ушах, исходящий из недр HTPC, вместо иных полюбившихся звуков? Впрочем, вопрос риторический. Именно поэтому здесь и сейчас мы познакомим вас с рядом кулеров, способных укротить горячий нрав непослушных процессоров.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

А «камень» у нас действительно с задатками обогревателя. Изначально AMD Phenom II X6 1090T обладает TDP, равным, ни много ни мало, 125 ваттам. Изначально потому, что, повысив частоту «камня» до 4 ГГц, мы заметно увеличили его и без того высокий уровень выделения тепла. Данный маневр обусловлен тем, что среди кулеров присутствуют достаточно серьезные, оверклокерские модели. Поэтому разогнанный CPU станет для них наилучшим экзаменатором. Нагружать систему доверили программному пакету LinX 0.6.3. в течение 20 минут. Пожалуй, на сегодняшний день нет лучше утилиты, чьи задачи так разогревали бы многоядерные процессоры.

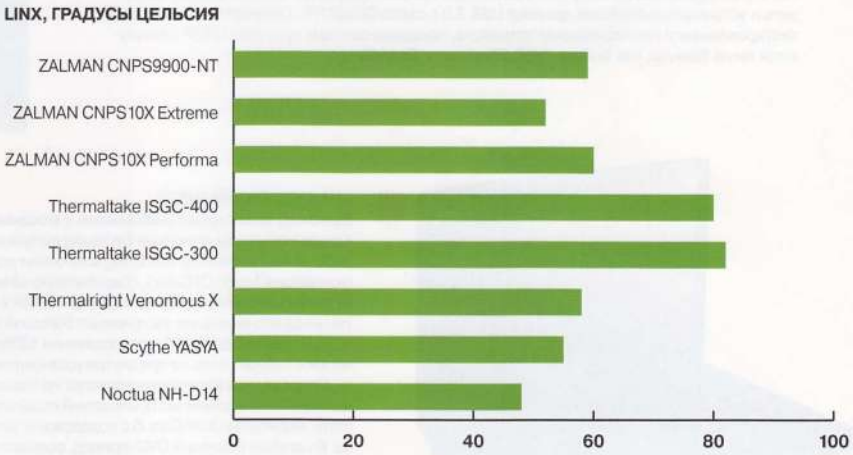
Собственно говоря, критерий производительности охлаждающих устройств и являлся для нас главным. Но не определяющим. Мы не забыли проверить уровень шума вентиляторов, а также изучить особенности крепления кулеров. Хотя последний параметр в большинстве случаев если и принесет какие-то неудобства, то всего лишь единожды.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

ICE HAMMER IH-4500
Noctua NH-D14
Scythe YASYA
Thermalright Venomous X
Thermaltake ISGC-300
Thermaltake ISGC-400
ZALMAN CNPS10X Performa
ZALMAN CNPS10X Extreme
ZALMAN CNPS9900 NT

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 4 (разгон), AMD Phenom II X6 1090T
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS Crosshair IV Formula
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x 2, Geil Black Dragon GB34GB1600C8DC
- **ВИДЕОКАРТА, МБАЙТ:** 512, Chaintech GeForce GT 220
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 80, Samsung HD082GJ
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Максимальная



Результаты тестирования кулеров

NOCTUA NH-D14

А вот первое место занял кулер Noctua NH-D14. Да и уже по ходу тестирования стало понятно, что с данным девайсом будет очень тяжело конкурировать. Еще бы, ведь за основу «четырнадцатого» взято шесть тепловых трубок. На них закреплено по два блока ребер. Подобная конструкция позволяет разместить сразу два вентилятора. Причем один из них обладает увеличенными размерами в 140 мм по диаметру. Работают «карлсоны» абсолютно бесшумно. Все дело в использовании гидродинамического подшипника. Кстати, именно с его помощью срок жизни вентилятора составляет минимум 150 000 часов. И это не блеф: австрийская компания дает на свою продукцию полноценную пятилетнюю гарантию.

Noctua NH-D14 не имеет простых элементов крепления. Для его монтажа потребуется снимать материнскую плату и хорошенько поработать с отверткой. Зато за надежность крепления можно не беспокоиться.

Как и за охлаждение. Даже разогнанный до 4 ГГц AMD Phenom II X6 1090T не смог стать для Noctua NH-D14 серьезным испытанием. Кулер отлично справился со своей работой, а температура «камня» тем временем даже не превысила пятидесяти градусов Цельсия! Остальные системы охлаждения подобным похвастать не могут.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная производительность
+ бесшумная работа вентиляторов
- высокая стоимость

Scan BeMeP24

SCYTHE YASYA

На наш взгляд, оригинально и красиво выглядит следующий по списку инструмент охлаждения: кулер Scythe YASYA. Форму радиатора тяжело описать словами, но она, безусловно, завораживает. Геймерам, в чьих венах течет еще и кровь моддера, наверняка понравится данное устройство.

Но, отбросив весь этот антураж, посмотрим на технические особенности Scythe YASYA. Сразу же бросается в глаза количество тепловых трубок девайса. Разработчики явно не пожалели цветного металла на шесть медных элементов, изогнутых литерой «П». В образовавшихся пазах устанавливается вентилятор, способный разгоняться до 1900 оборотов в минуту. При таких условиях достигается максимальная эффективность кулера, правда придется смириться с возросшим уровнем шума. Крепится вентилятор по наработанной схеме, зацепляясь металлическими крючками за торец радиатора. Сам же Scythe YASYA «прилипает» к процессору посредством очень интересных креплений собственной разработки. Получается достаточно быстро и надежно.

На раскаленных полях сражений этот кулер показал себя великолепным воином. Кулеру удалось удержать максимальную температуру процессора в рамках 55 градусов Цельсия. А это, между прочим, третий результат среди участников сегодняшнего тестирования.

★★★★★★★★ 8/10

ЦЕНА 1925 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошая производительность
+ бесшумная работа вентиляторов
- довольно высокая стоимость

THERMALRIGHT VENOMOUS X

Компанию Thermalright никому представлять не надо. Ребята зарекомендовали себя только с лучшей стороны. Вот и с выходом кулера Thermalright Venomous X они спешат порадовать геймеров и энтузиастов всего мира. Как всегда, устройства этой компании не располагают вентиляторами. Для кого-то данный аспект окажется явным минусом, но, с другой стороны, никто же не помешает самому выбрать необходимый ветродуй. Или же использовать свою любимую, проверенную временем крыльчатку.

Конструкция радиатора, опять же, не представляет нам чего-либо инновационного, хотя внешне Thermalright Venomous X выглядит очень привлекательно. Во многом за счет профильных блестящих ребер девайса. Особенностью крепления данного кулера является отсутствие поддержки сокетов для процессоров AMD. Оказия, ибо в нашем тестовом стенде используется как раз такой. Нет, мы не придерживали кулер рукой, одновременно загружая его по полной программе тестовой утилитой. Просто отверстия для крепления, слава богу, идентичны таковым в старых моделях. Поэтому зажимы от кулера Thermalright IFX-14 отлично подошли и Thermalright Venomous X. В общем, будьте бдительны при покупке данного устройства. Но и помните, что из любой ситуации есть выход.

Что касается непосредственно охлаждения, то новинке Thermalright Venomous X есть куда расти. С использованием вентилятора от кулера ICE HAMMER IH-4500 удалось охладить процессор всего до 58 градусов Цельсия. Результат, мягко говоря, не рекордный.

★★★★★★★ 7/10

ЦЕНА 2590 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошая производительность
- отсутствие вентиляторов
- высокая стоимость
- не поддерживает сокеты для процессоров AMD

THERMALTAKE ISGC-300

Маркировка продукта ISGC-300 говорит о том, что перед нами устройство башенного типа. На 4 медные теплотрубки, изогнутые буквой «П», нанизаны алюминиевые радиаторы. Последних элементов не слишком много. Таким образом, буквально складывается конструкция Thermaltake ISGC-300. На первый взгляд выглядит все довольно обыденно.

На боковую сторону радиатора силами металлических защелок крепится 120-миллиметровый вентилятор. Лопасти «карлсона» выполнены в интересных белоснежных тонах, да и форма не свойственна обычным крыльчаткам. В результате получилось создать достаточно эффектный и очень тихий вентилятор. Наверняка многие пользователи оценят уровень шума, издаваемого кулером Thermaltake ISGC-300. Точнее, его отсутствие.

Только вот за красивой маской изыска и пластикового лоска спрятался весьма средний по всем параметрам охладитель. Герой данных строк не смог обуздать горячие «эмоции» тестового процессора, температура которого в момент нагрузки приложением LinX 0.6.3. постоянно держалась на отметке 82 градуса Цельсия. Работать AMD Phenom II X6 1090T в подобных условиях противопоказано, мы советуем использовать Thermaltake ISGC-300 в паре с менее пылкими «камнями», TDP которых не превышает сотни ватт. Благо, кулер поддерживает все популярные сокеты компаний Intel и AMD.

★★★★★ 5/10

ЦЕНА 1280 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ малый уровень шума
+ низкая стоимость
- средняя производительность

Scan BeMeP24

THERMALTAKE ISGC-400

★★★★★★ 6/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ малый уровень шума
+ низкая стоимость
- средняя производительность

Как уже видно из картинки и названия, Thermaltake ISGC-400 очень схож со своим предшественником. Только вот корпус вентилятора развернут относительно своей оси на 90 градусов. В результате потоки воздуха направлены на охлаждение не только процессора, но и материнской платы, элементов питания и оперативной памяти. Подобные технические нововведения позволили значительно уменьшить габариты кулера. Высота металлического устройства не превышает 102 миллиметра. А ширина и глубина обусловлены использованием 120-миллиметрового вентилятора. Кстати, «карлсон» идентичен тому, что установлен в модели Thermaltake ISGC-300. Но при всей похожести «четырехсотый» снабжен аж шестью тепловыми трубками. Внушает доверие и зеркальная поверхность соединения с процессором. Однако результаты тестирования кулера разочаровали. С использованием Thermaltake ISGC-400 нам удалось разогреть «камень» до 80 градусов Цельсия. Получилось, как в хорошей финской бане. Жалко, что мы забыли веники. Если сравнивать данную модель с «трехсотой», то получается, что добавление двух тепловых трубок позволило скостить процессору всего два градуса. Как итог, Thermaltake ISGC-400 отлично подойдет мультимедийным десктопам, где горячий процессор явно не нужен.
Для пылких CPU в линейке Thermaltake есть более эффективные модели вроде Frio, но о них мы расскажем в следующий раз.

ZALMAN CNPS10X PERFORMA

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ хорошая производительность
- высокий уровень шума

Очередой кулеров для новейших сокетов разродилась компания ZALMAN. Познакомимся с первым из них – ZALMAN CNPS10X Performa. Устройство выглядит довольно строго. Сразу же выделяются пять П-образных тепловых трубок, соединяемых вместе у основания. На боковую сторону с помощью металлических скоб крепится 120-миллиметровый вентилятор. В общем, все как у всех. Абсолютно ничего нового ZALMAN нам не преподнес. Крепление кулера осуществляется методом наподобие ICE HAMMER IH-4500. Достаточно (для сокета AM2, AM2+ и AM3) закрепить в защелках металлический рычаг – и тестовый стенд готов!
Потратив пару секунд на установку ZALMAN CNPS10X Performa, осталось его хорошенько разогреть. В равных условиях герою этих строк удалось показать высокие результаты. Точнее, низкие, ибо мы говорим о температурах: процессор прогрелся максимум до 60 градусов Цельсия. Учитывая, что стоимость системы охлаждения находится на достаточно демократичном уровне, нам ничего не оставалось, как вручить ZALMAN CNPS10X Performa приз «лучшая покупка».

КАЧЕСТВЕННЫЙ КУЛЕР БУДЕТ НЕ ТОЛЬКО ЭФФЕКТИВНО И ТИХО ОХЛАЖДАТЬ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР, НО И ПОЗВОЛИТ ИЗБЕЖАТЬ ПРОБЛЕМ В БУДУЩЕМ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ICE HAMMER IH-4500	Noctua NH-D14	Scythe YASYA	Thermalright Venomous X	Thermaltake ISGC-300
Процессорное гнездо	S775, S1156, S1366, S754, S939, S940, AM2, AM2+, AM3	S775, S1156, S1336, AM2, AM2+, AM3	S775, S1156, S1366, S754, S939, S940, AM2, AM2+, AM3	S775, S1156, S1366	S775, S1156, S1366, AM2, AM2+, AM3
Материал радиатора	медь, алюминий	медь, алюминий	медь, алюминий	медь, алюминий	медь, алюминий
Количество трубок	5 шт	6 шт	6 шт	6 шт	4 шт
Количество вентиляторов	1x 120x120x25 мм	1x 120x120x25 мм, 1x 140x140x25 мм	1x 120x120x25 мм	n/a	1x 120x120x25 мм
Скорость вращения вентилятора, об/мин	1000-2000	900-1300	470-1900	n/a	800-1300
Уровень шума, дБ	15-25	12.6–19.8	7.05-37.0	n/a	16
Вес	844	1070	848	775	697

Scan BeMeP24

ZALMAN CNPS10X EXTREME

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ отличная производительность
- шумность вентилятора
- высокая стоимость

Вентилятор кулера ZALMAN CNPS10X Extreme прикручен к радиатору намертво. Это в очередной раз подчеркивает целенаправленность использования совместно с продуктами данной компании ее «железа». Забегая вперед, скажем, что в случае с ZALMAN CNPS9900NT тоже проблематично использовать альтернативную крыльчатку. Если во втором случае это обусловлено конструктивными особенностями системы охлаждения, то «экстремальная» версия ZALMAN'а не может использовать другой вентилятор из-за технологии переключения его скорости вращения. На крышке ZALMAN CNPS10X Extreme расположена специальная кнопка. Одним легким щелчком можно переключить режим работы «карлсона» на тихий, производительный или же автоматический. Какой именно задействован, сообщит цветной индикатор на все той же крышке кулера.
Серьезность намерений подтверждает не только мудреный способ управления системой охлаждения, но и внешний вид. Устройство выглядит грозно и монструозно. А все потому, что за основу взято пять тепловых трубок. Результаты тестирования это только подтверждают. Разогнанный «камень» даже не смог прогреться как следует. С показателем 52 градуса Цельсия ZALMAN CNPS10X Extreme занял почетное второе место среди сегодняшних конкурсантов.

ZALMAN CNPS9900 NT

Авот ZALMAN CNPS9900 NT отходит от привычных канонов. Радиатор устройства выполнен в невообразимой форме. В итоге три тепловых трубки буквально закручены в бараний рог. А на получившиеся кольца веером насажены ребра. В корпусах с боковым окном подобные девайсы выглядят великолепно. Как говорится, моддерам на заметку. Примечательно, что вся конструкция кулера состоит из меди. Посередине ZALMAN CNPS9900 NT расположен вентилятор.
Интересная конструкция гаджета отлично справилась с поставленной задачей. Температура AMD Phenom II X6 1090T за все время тестирования ни разу не превысила порога шестидесяти градусов Цельсия. Мало того, ZALMAN CNPS9900 NT удалось вплотную приблизиться к Thermalright Venomous X. Притом что последний радиатор стоит существенно больше. Только вот «карлсон» явно разбушевался, издавая очень громкие звуки. В момент же, когда нагрузка на процессоре отсутствовала, вентилятор ZALMAN CNPS9900 NT был практически бесшумным. А тихую работу отлично дополняла мягкая светодиодная подсветка.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ хорошая производительность
- высокий уровень шума
- довольно высокая стоимость

МЕДНЫЕ МЕДАЛИ

Несомненно, отличной экономией средств (при минимальной потере производительности) станет покупка кулера ZALMAN CNPS10X Performa. Металлический гаджет отлично справился с поставленной задачей. Следовательно, приз «лучшая покупка» вручается устройству известной на российских просторах компании. А вот безусловно лучшим кулером, великим медным «сооружением» и грозой корпусных ветров становится модель NH-D14 фирмы Noctua. Данное произведение охлаждающего искусства просто превосходно. При практически бесшумной работе температура процессора так и не пересекла порога пятьдесят градусов Цельсия. Остальные конкурсанты похвастать схожими результатами не могут. Тем не менее, не стоит сбрасывать со счетов кулеры ZALMAN CNPS10X Extreme и Scythe YASYA. За свою цену данные системы охлаждения продемонстрировали очень приличные результаты. Thermaltake же в этот раз была представлена достаточно бюджетными решениями, которые подойдут для охлаждения мэйнстрим процессоров – благо шума от этих кулеров почти не слышно.

Thermaltake ISGC-400	ZALMAN CNPS10X Performa	ZALMAN CNPS10X Extreme	ZALMAN CNPS9900 NT
S775, S1156, S1366, AM2, AM2+, AM3	S775, S1156, S1366, S754, S939, S940, AM2, AM2+, AM3	S775, S1156, S1366, S754, S939, S940, AM2, AM2+, AM3	S775, S1156, S1136, S754, S939, S940, AM2, AM2+, AM3
медь, алюминий	медь, алюминий	медь, алюминий	медь
4 шт	5 шт	5 шт	3 шт
1x 120x120x25 мм	1x 120x120x25 мм	1x 120x120x25 мм	1x 120x120x25 мм
800-1300	900-2000	1000-2150	800-2000
16	17-36	29-32	18-38
697	748	920	730

Scan BeneP24

Автор:
Евгений Никифоров

ВЛАСТЕЛИН ПАМЯТИ

CORSAIR DOMINATOR GT

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП ПАМЯТИ:** DDR3
- **ОБЪЕМ, ГБАЙТ:** 4
- **ЧАСТОТА, МГЦ:** 1600
- **ТАЙМИНГИ:** 6-6-6-18
- **НАПРЯЖЕНИЕ, В:** 1,65

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** 3.2 ГГц, AMD Phenom II X2 555
- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** ASUS M4A79T Deluxe
- **ВИДЕОПЛАТА:** ASUS GeForce GTX 260
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista Ultimate 64-bit

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличные скоростные показатели
- высокая цена

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

PC MARK VANTAGE, БАЛЛЫ

6-6-6-18, 1600 МГц: 5197
6-6-6-18, 1720 МГц: 5583
7-7-7-20, 1800 МГц: 5392
8-8-8-20, 1860 МГц: 5379

ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ ПАМЯТИ, ГБАЙТ/СЕК

6-6-6-18, 1600 МГц: 53,1
6-6-6-18, 1720 МГц: 55,8
7-7-7-20, 1800 МГц: 59
8-8-8-20, 1860 МГц: 59,7

ЛАТЕНТНОСТЬ, НС

6-6-6-18, 1600 МГц: 70
6-6-6-18, 1720 МГц: 70
7-7-7-20, 1800 МГц: 71
8-8-8-20, 1860 МГц: 71

НУЖНА ЛИ ИГРАМ БЫСТРАЯ ПАМЯТЬ?

Главное о чем мы узнаем, когда начинаем активно увлекаться компьютерными технологиями и играми в частности, это то, что чем больше оперативной памяти установлено в нашем ПК, тем лучше. Солидный объем ОЗУ позволяет избавиться от томительного ожидания во время загрузки любимого приложения, от «тормозов» в игре, да и вообще облегчает и без того нелегкую жизнь геймера. Однако в характеристиках оперативной памяти, кроме объема, есть и другие параметры, например, тактовая частота и тайминги. Первая величина отвечает в большей степени за пропускную способность, вторая за скорость доступа к блокам ОЗУ. Значения этих цифр, в конечном итоге, отражаются на скоростных показателях нашей оперативной памяти. Что касается игровых приложений, то скажу сразу, что ни тайминги, ни объем, ни высокая частота не прибавят сколько-нибудь видимого результата. На практике 1-3 FPS, не более того.

CORSAIR DOMINATOR GT

Флагманские модули памяти от Corsair одним своим видом внушают уважение. Черно-красная цветовая гамма радиаторов соответствует статусу GT. Мало того, в комплекте поставки находится и фирменный вентилятор, который крепится поверх «гребешков». Во время жарких компьютерных баталий дополнительная прохлада не будет лишней. А если пользователь не прочь побаловаться еще и легким оверклокингом, эта вещь может стать просто необходимой. Производитель позиционирует данную модель как оптимальный выбор для платформы Intel, однако количество планок, а также общий объем оперативки (4 Гбайт) говорят о том, что набор больше подойдет владельцам ПК на базе AMD, так как калифорнийцы пока что используют два канала ОЗУ против трех у Intel.

LET'S ROCK!

Итак, оперативная память установлена на свое законное место, самое время выяснить, на что она способна. Тесты выбраны таким образом, чтобы отразить все скоростные показатели ОЗУ. После оценки дефолтной производительности модулей было принято решение определить, каков их разгонный потенциал, тем более что мы имеем дело с оверклокерским комплектом. Согласитесь, что на фоне 2200 МГц (на сегодня это заводской предел для памяти стандарта DDR3) нынешние 1600 МГц кажутся просто смешными. На номинальном напряжении, а это 1.65 В, Corsair Dominator GT не взял планку выше 1720 МГц. Чтобы подняться еще выше, пришлось повысить не только вольтаж (до 1.8 В), но и тайминги. Дело в том, что для процессоров AMD предпочтительнее более низкие задержки, нежели высокая частота, что уже неоднократно доказывалось на практике. Сегодняшнее тестирование не стало исключением: результат в PCMark Vantage явно доказывает справедливость данного утверждения. Ситуация с латентностью также подтверждает этот факт. Однако это правило не работает, если необходима максимально высокая пропускная способность памяти: здесь частота, на которой функционирует ОЗУ, прямо пропорциональна этому показателю. Поэтому приходится выбирать, что важнее пользователю. Безусловно, есть возможность найти золотую середину. В нашем случае это режим под номером два – 6-6-6-18 1720 МГц.

А ЧТО В ИТОГЕ?

Вердикт весьма очевиден: комплект памяти Corsair Dominator GT заслуживает самого пристального внимания. Столь низкие тайминги, вкупе с неплохим разгонным потенциалом, вдохнут в ваш ПК новые силы. Но известно, что за все хорошее нужно платить, и наш случай не стал исключением. Цена комплекта в московской рознице начинается от 300 долларов. Стоят ли 4 Гбайта оперативной памяти, пусть и весьма быстрой, таких денег, решать вам. Однако уже сейчас этого объема не всегда достаточно, а тут еще и Crysis 2 на носу...

Scan BeneP34

Автор:
Сергей Плотников

МИНИАТЮРА ПРО МИНИАТЮРНЫХ

ТЕСТИРОВАНИЕ СИСТЕМНОЙ ПЛАТЫ FOXCONN H55MX-S

Производители системных плат давно приучили нас к тому, что даже устройства форм-фактора mATX способны покорять, казалось бы, немыслимые вершины. Но довольно часто в жизни случаются моменты, когда подобное и не нужно. А нужен просто Foxconn H55MX-S.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СОКЕТ:** LGA 1156
- **ЧИПСЕТ:** Intel H55 Express
- **ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 8, DDR3 DIMM 1066-1333 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 1xPCI Express x16, 1xPCI Express x4, 2xPCI
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 6xSATA II
- **АУДИО:** 7.1CH HDA
- **СЕТЬ, МБИТ/СЕК:** 10/100/1000, Ethernet
- **ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 6xUSB 2.0, 1xS/PDIF, 1xCOM, 1xDVI, 1xHDMI, 1xRJ-45, 1xPS/2

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ низкая стоимость
+ производительный чипсет
- отсутствие разгонных функций

ЗНАКОМИМСЯ ПОБЛИЖЕ

Она пригодится для создания дешевой, но шустрой машинки, неттопа или же компактного HTPC-блока. Сказать спасибо стоит не только Foxconn, но и компании Intel, которая разродилась достаточно дешевыми 32-нанометровыми «камнями» Intel Core i3/i5, а также набором логики H55 Express.

Если о процессорах гиганта говорилось не раз, то уделить пару строк новому чипсету, несомненно, стоит.

Итак, Intel H55 Express является отголоском микросхемы Intel H57 Express, которая является модификацией не кого-нибудь, а популярнейшего Intel P55 Express. Родство «экспрессов» видно невооруженным глазом, различия же кроются в разделении 16 линий PCI Express для создания массива CrossFire X. Именно поэтому наборы логики с литерой «H» в названии тяжело отнести к геймерским. В остальном Intel H55 Express отвечает за функционирование входов D-Sub, DVI и HDMI (с поддержкой HDCP), а также за поддержку 14 портов USB 2.0, дискового контроллера с одним каналом IDE и шестью интерфейсами SATA II, гигабитной сети, аудиоформата HDA и 8 дополнительных линий PCI Express. От Intel H55 Express старший чипсет отличается лишь поддержкой массивов RAID, да увеличенным на два числом хабов шины USB.

РАЗВОДИМ МОСТЫ

Отсюда и получаем функционал системной платы Foxconn H55MX-S. Задняя панель устройства снабжена шестью портами USB, да «одиночками» в лице COM, RJ-45 и PS/2. Для вывода графики присутствуют разъемы DVI-D и HDMI.

Для тех, кому мощности встроенного в процессор GPU не хватит, присутствует слот PCI Express x16. Но если вы вдруг задумаете установить туда габаритную видеоплату, то придется пожертвовать парочкой портов SATA. К тому же защелки слотов памяти упрутся в корпус графического адаптера. Собственно говоря, данные недочеты являются единственными в разводке Foxconn H55MX-S, в остальном проблем нет.

Бросается в глаза и тот факт, что слотов DIMM всего два. Следовательно, максимальный объем ОЗУ стандарта DDR3 составит всего 8 Гбайт.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **WINRAR, КБАЙТ/С:** 2805
- **WPRIME 32M, С:** 12.422
- **SUPER PI 1.5XS 1M, С:** 13.297
- **LAVALYS EVEREST MEMORY READ, МБАЙТ/С:** 10323
- **LAVALYS EVEREST MEMORY WRITE, МБАЙТ/С:** 10354

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 2.66, Intel Core i5-750
- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** Foxconn H55MX-S
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x2, OCZ 1333 МГц (7-7-7-16)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 80, Samsung HD103SJ
- **ВИДЕОПЛАТА, МБАЙТ:** 512, Chaintech GT 220
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 1000, Corsair HX1000W
- **ОС:** Windows 7 Ultimate

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Осталось только собрать тестовый стенд и запустить несколько бенчмарков. Среди «экзаменаторов» присутствуют популярные утилиты Super Pi 1.5 XS. Расчеты проводились с точностью до миллиона знаков после запятой числа «пи». Не забыли мы и про многопоточный тест wPrime 2.00. Испытания проводились в режиме 32M. Кроме того, использовались встроенные бенчмарки архиватора WinRAR и утилиты Lavalys Everest Ultimate Edition.

ВЫВОД

К сожалению, никаких разгонных функций на плате не предусмотрено. И выжать халявных мегагерц из процессора и памяти, увы, не удастся. Как не удастся создать на базе чипсета Intel H55 Express мощный массив из графических плат. А потому рекомендуем использовать Foxconn H55MX-S в качестве основы для шустрого медиацентра или же офисного десктопа.

Scan BeneP24

Автор:
Даниил Либарц

ГЛАМУРНЫЙ ЗВУК

JBL REFERENCE 430

Уважаемый читатель наверняка сталкивался с таким явлением, как выход из строя любимых наушников, и если возвращение их к жизни невозможно, то сразу встает непростой вопрос о выборе и покупке новой модели. В этой статье мы рассмотрим, возможно, именно те наушники, которые смогут стать достойной заменой старым – особенно если вы любите яркие цвета, компактность и качественный звук.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАПАЗОН ВОСПРОИЗВОДИМЫХ ЧАСТОТ, ГЦ:** 20-20000
- **ВХОДНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ, ОМ:** 32
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ, ДБ:** 91
- **МОЩНОСТЬ, МВТ:** 2 x 50

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошее соотношение цена/качество
+ Мягкие амбушюры
– Сомнительная надежность провода

КТО ВЫ, JBL?

Наверняка многие из вас слышали об американской компании JBL, но не все знают, откуда она берет свое начало. Три буквы названия составляют инициалы основателя марки Джеймса Буллоу Лэнсинга (James Bullough Lansing), высококлассного инженера-акустика. Компания была основана в 1946 году, имеет два подразделения: JBL Consumer, выпускающее бытовую аудиотехнику, и JBL Professional, занимающееся профессиональной аппаратурой. Не так давно на российском рынке появились наушники JBL, выполненные в разных вариантах яркого дизайна от фирмы ROXY, выпускающей спортивную одежду. Реклама утверждает, что эти головные телефоны были протестированы ведущими серферами и сноубордистами, дабы убедиться в их прочности. А как насчет звучания?

ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Несмотря на то что данные наушники не имеют внешне и намёка на профессиональность, звучат они вполне прилично, их смело можно рекомендовать в качестве хорошей замены штатным «ушам» любого плеера. Все испытания пройдены успешно, небольшие нарекания относятся к немного задранным нижним частотам, но иногда это даже можно отнести к плюсам – например, в шумных местах, особенно в метро, наушникам надо донести до вас четкий ритм барабанов, при этом заглушая лязганье и стук колес, и сделать это так, чтобы вы не оглохли. А для комфортного прослушивания дома можно подкрутить эквалайзер под индивидуальное восприятие. В играх всё так же на высоком уровне, звуки выстрелов и саундтреки звучат хорошо, речь воспроизводится четко и ясно.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для того чтобы оценить музыкальные способности наушников, не обязательно пользоваться специальным оборудованием, особенно если они позиционируются как вариант для прослушивания плеера в общественном транспорте и воспроизведения звукового оформления в играх. Итак, в плеер были залиты парочка знаменитых вещей группы «Metallica», «Времена года» Вивальди, несколько композиций с «густыми» низами и ритмичная электроника Майкла Джексона. Наушники прослушивались в разных условиях: в метро, на шумной улице, в квартире, в полной тишине. Игры для теста выбирались в основном из шумных жанров экшна и гоночных симуляторов, где атмосфера достаточно громкая и наполнена резкими звуками.

ЭРГОНОМИКА И ДИЗАЙН

Наушники можно складывать, поворачивая динамики так, чтобы они занимали меньше места при перевозке. В комплекте с Reference 430 идет чехол на молнии, куда их можно положить и носить в сумке, не боясь за спутанные провода. Дизайн и раскраска у наушников очень оптимистичные, яркие, молодежные. Вообще, фирма ROXY ориентирована на прекрасную половину человечества, отсюда и варианты цветов: зелёный и розовый. Наушники плотно обхватывают голову благодаря регулируемому металлическому каркасу, амбушюры среднего размера, но при длительном ношении уши не устают. Также стоит отметить, что данная модель закрытого типа, а это значит, что если вы сделаете громкость немного больше обычного, то окружающие не будут слушать музыку вместе с вами.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На наш взгляд, конструкцией и эргономичностью JBL Reference 430 будет доволен и стар и млад. Правда, кого-то может смутить яркий дизайн. Как уже было сказано выше, JBL Reference 430 отлично подойдут в качестве замены стандартным наушникам, идущим вместе с портативным плеером, да и потенциал стационарного раскроют неплохо.

Scan BeMeP24

Автор:
Кирилл Иванов

МЫШЬ RAZER DEATHADDER LEFT-HAND EDITION

ТЫ – ДРУГОЙ. ПОЧУВСТВУЙ ЭТО

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙС:** USB
- **ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1000 Гц
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** 3500 dpi
- **ДЛИНА ПРОВОДА:** 2 м
- **ЧИСЛО КНОПОК:** 5
- **ОСОБЕННОСТИ:** предназначена для левой руки

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Удобная форма
+ Сенсор с высокой точностью
+ Программное обеспечение с широкой функциональностью
– Драйвера надо скачивать с сайта, они не локализованы

ВЫБИРАЕМ

Маловероятно, что подобные эксклюзивные девайсы для левшей вы встретите на полках популярных магазинов. Скорее всего, придется искать их специально в Интернете. Так что на оформление упаковки смысла тратить силы не было. Однако имидж поддерживать надо и, возможно, поэтому культовый производитель геймерской периферии Razer потратился на открывающуюся дверцу, под которой под пластиковым прозрачным щитом можно увидеть во всей красе рассматриваемый продукт. Если же хочется поддержать свое желание и цифрами – их на упаковке предостаточно. Тут и разрешение, и частота опроса, и время реакции. Так что из формального сравнения со «стандартной» мышкой (которые, конечно, встречаются все реже), DeathAdder выходит однозначным и безоговорочным победителем. В коробке, кроме мышки, пользователь получает пару листовок, руководство и фирменные наклейки. Программное обеспечение предлагается скачать с сайта производителя.

НАСТРАИВАЕМ

Формально под управлением современных операционных систем, таких как Windows 7, вы можете использовать все органы управления мышки. Однако для полного раскрытия потенциала необходимо установить фирменный драйвер. Кстати, кроме него, на сайте можно скачать утилиту для обновления внутренней прошивки мышки. Прямо как продолжение истории с драйвером для коврика...

Панель управления позволяет изменить множество параметров устройства – начиная от частоты опроса и заканчивая макросами для кнопок. Весь набор настроек может быть записан в один из пяти профилей для оперативного изменения под определенные задачи. Причем переключать их можно выделенной кнопкой на нижней стороне мышки.

Особенно интересно выглядит изменение чувствительности на лету – работает во всех программах и может пригодиться как художникам, так и геймерам.

ВСТРЕЧАЕМ

Внешний вид лучше всего описывается словами «строго и функционально». Излишества представлены только логотипом компании с голубой подсветкой, расположенным на «спинке» мышки. Изготовлена она из прорезиненного пластика черного цвета и выполнена единым с основными кнопками элементом. Также сверху расположено колесо прокрутки, совмещенное с третьей кнопкой. Подсветка у него того же голубого цвета, не сильно раздражающего во время ночных сражений. При необходимости светодиоды отключаются в драйвере.

Нижняя часть, бока и еще две кнопки – глянцевый черный пластик. Он гораздо лучше собирает пыль, так что придется внимательнее следить за своим игровым местом. Кабель у мышки имеет дополнительную тканевую оплетку. Каких-либо специфических отличий такой вариант не имеет. Ножки очень хорошо двигаются практически по любой поверхности, но рекомендуется использовать специальные игровые коврики.

В руке (разумеется, левой) мышка лежит отлично. Использование доставляет тактильное и эстетическое удовольствие.

ИСПОЛЬЗУЕМ

Проверка функционирования устройства осуществлялась в привычных офисных задачах и, конечно же, в играх. И если для офиса это просто удобный рабочий инструмент, которым приятно и удобно пользоваться весь рабочий день, то в играх DeathAdder может быть всем, чем пожелаете: от гравитационной пушки в Half-Life 2 до снайперской винтовки в Battlefield: Bad Company 2. Не менее удобно использовать эту мышку и в играх других жанров. По сути, вы получаете универсальный инструмент для большинства приложений. Разве что для некоторых игр желательно иметь побольше кнопок, в этом плане рассматриваемая модель не самая навороченная.

ВЫВОДЫ

На локальном рынке специализированных устройств для левшей не наблюдается большого разнообразия. Конечно, можно попробовать найти что-то за рубежом, но пока многим пользователям этот вариант не подходит по разным причинам. Да и зачем такие сложности? Прямо сегодня вы можете купить «левосторонний» Razer Deathadder в России. Причем убить при этом даже не двух, а трех или более зайцев (ну или фрагов) – получить оптимизированный для левшей дизайн, отличную работу в офисных приложениях, великолепные показатели для игр и удобное программное обеспечение с настройкой множества параметров.

Scan Beme P34

Автор:
Евгений Никифоров

БЕСЦЕННАЯ ДЕВЯТКА

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-X58A-UD9

ЦЕНА 18000 РУБ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СОКЕТ:** LGA 1366
- **ЧИПСЕТ:** Intel X58 Express, Intel ICH10R
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 2x nForce 200
- **ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** макс 24, трехканальная DDR3 800-2200 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЙ:** 4x PCI Express x16, 3x PCI Express x8
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 1x UltraDMA 133, 2x SATA III, 8x SATA II
- **РАЗЪЕМЫ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ:** 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, 2x IEEE 1394a, 2x S/PDIF, 2x eSATA, 2x RJ-45, 2x PS/2, 6x аудио
- **СЕТЬ, МБИТ/СЕК:** 10/100/1000, 2x Realtek RTL8111E
- **АУДИО:** 7.1 HDA Realtek ALC889
- **ПОДДЕРЖКА МАССИВОВ ВИДЕОКАРТ:** 4-Way SLI, 4x CrossFire X
- **ФОРМ-ФАКТОР, ММ:** 345x262, XL-ATX

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1.5 XS 1M, СЕК:** 11.325
- **SUPER PI 1.5 XS 32M, МИН:СЕК:** 10:39.195
- **WINRAR 3.9, КБАЙТ/СЕК:** 3314
- **CINEBENCH R11.5, БАЛЛЫ:** 5.65
- **WPRIME 1.55 32M, СЕК:** 7.162
- **WPRIME 1.55 1024M, СЕК:** 221.154

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 3.33, Intel Core i7-975 Extreme
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x2, OCZ OCZ3G16004GK
- **ВИДЕОКАРТА:** HIS Radeon HD 4850 512 Мбайт
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 80, Samsung HD082GJ
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 1000, Corsair HX1000W
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ богатые возможности расширения
+ запас прочности для разгона
- слишком высокая цена

ЧУТЬ ЧТО – СРАЗУ Я!

Любопытный образец попал в нашу тестовую лабораторию. Его имя GIGABYTE GA-X58A-UD9, относится к разряду материнских плат. Наверняка вам интересно, почему столь необычный девайс (это видно уже по фотографии) тестировался для журнала «PC Игры». Все дело в том, что этот сложный аппарат предназначен для геймеров, которые заинтересованы в достижении максимальной производительности.

ИНТЕРЕСНАЯ ШТУКА

Уже окинув взглядом красочную коробку, проникаешься уважением к ее исполинским размерам. Стоит ли говорить, что габариты самой материнской платы далеко не стандартные. Это уже не привычный форм-фактор ATX. Примечательно, что на сайте производителя приводится список корпусов, которые совместимы с данной материнской платой.

В наш технологичный век «материнка» должна умещать на своих текстолитовых просторах не только разработки прошлых поколений, но и достижения последних лет (всевозможные чипы, порты, разъемы). Фирма GIGABYTE не является пионером в сфере создания плат нестандартного размера, первой была ASUS с моделью под названием P6T6 WS Revolution (уж больно похожи две эти платы), которая, правда, поддерживала лишь три видеокарты в связке SLI. Изделие GIGABYTE GA-X58A-UD9 в состоянии работать с четырьмя акселераторами от NVIDIA на скорости x16, так-то!

БОЛЬШОМУ КОРАБЛЮ...

Итак, на большом текстолитовом поле расположилась масса интересных разъемов. Прежде всего, бросаются в глаза семь слотов PCI-E x16. Благодаря им есть поддержка четырех графических плат как от фирмы AMD, так и от NVIDIA. В связи с этим производитель установил на плату не только парочку чипов nForce 200, два 8-контактных разъема для питания ЦП и 4-контактный Molex-разъем для видеоподсистемы. Помимо этого плата оснащена 24-фазной схемой питания, поэтому ее надежность на самом высоком уровне. Согласитесь, что чипсету есть над чем попотеть, как следствие предусмотрена возможность задействовать жидкостное охлаждение или съемный радиатор, идущий в комплекте.

Хочется отметить также полезную функцию On/Off Charge, которая позволяет заряжать мобильные устройства даже тогда, когда ПК находится в выключенном состоянии.

ВОТ И ПРИПЛЫЛИ

Производительность GIGABYTE GA-X58A-UD9 находится на весьма высоком уровне, именно поэтому многие оверклокеры выбирают эту модель для достижения рекордов. Взять хотя бы приложение Super PI (170 достижений). Настройки BIOS позволяют контролировать и регулировать буквально все. Обиженным вряд ли кто-то останется. Смутиться можно, лишь увидев цену этой платы. Ведь на эти деньги можно купить целый ПК вместе с монитором...

Scan BeMeP24

Автор:
Сергей Мельников

РИТМ ОБЩЕНИЯ

ЛИНЕЙКА ГАРНИТУР RITMIX

Все мы играем в игры. Не будем лукавить – все, все играют. И если тем геймерам, что ожесточенно раскладывают пасьянс в офисном пространстве, не требуется сколь-нибудь серьезная игровая оснастка, кроме мыши да клавиатуры, то нам, «сурьезным» хардкорным бойцам, спортсменам и искателям приключений, нужен максимум аксессуаров. Рули, джойстики, дополнительные клавиатуры – это все вторично. В первую очередь нужна гарнитура! Чтоб не только не мешать взрывами и криками домашним, но и общаться с товарищами по игре. Дабы денег хватило и на рули, и на джойстики, и на все остальное, не будем тратиться на дорогущие гарнитуры с многоканальным звуком. Лучше обратимся к куда более доступной, но такой же качественной продукции бренда Ritmix. Пять новых гарнитур из портфолио этой компании мы сейчас и рассмотрим. Все они крайне недороги, продаются во многих магазинах и способны удовлетворить большинство геймеров – как хардкорных, так и не очень.

RITMIX RH-512M

Эта гарнитура – самый что ни на есть офисный вариант. Ее цена колеблется на уровне ста рублей, что, в общем-то, совершенно смешные деньги для подобного девайса. Низкая цена – это сразу двойной плюс. Во-первых, такую гарнитуру можно купить в магазине на сдачу и принести в офис – не будет сильно жалко, если кто-то на время «заиграет» наушники. Во-вторых, Ritmix RH-512M подойдет тем излишне эмоциональным игрунам, кои после проигранной партии в Counter-Strike принимаются ломать и крушить мыши/клавиатуры/наушники. Сломаете – ничего страшного, без ущерба для кошелька можно купить новую.

Впрочем, вот так запросто гарнитура не сломается (если не прилагать специальных чрезмерных усилий). Она имеет простую надежную конструкцию, очень легкую – всего 70 грамм. Голова и уши не устанут от Ritmix RH-512M как минимум потому, что наушники в ней накладного типа – то есть амбушюры не обхватывают ухо на манер баранки, а несильно прижимаются к ушам всей своей мягкой поверхностью. Плюсы такой конструкции – голова практически не потеет, а также вы сможете слышать «разговорчики», творимые за вашей спиной. Тем не менее, это одновременно и минус – если вы хотите уединиться с музыкой в шумном офисе, то лучше обзавестись другой гарнитурой.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 20-20000 Гц
- **ИМПЕДАНС:** 32 Ом
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ:** 103 дБ
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** регулятор громкости
- **ДЛИНА КАБЕЛЯ:** 1.8 м
- **МАССА:** 70 г

RITMIX RH-513M

Ritmix RH-513M – более продвинутая версия предыдущей гарнитуры. Пускай визуально это не заметно, но знайте – в недрах наушников скрываются большие 40-мм мембраны. А это означает куда более громкий, насыщенный звук с мощными басами, нежели у предыдущей гарнитуры с мембранами по 27 мм. В целом принцип остался тот же: накладные наушники и микрофон слева. Но конструкцию немного усовершенствовали. Во-первых, усилили оголовье, во-вторых, серьезней стал механизм регулировки размеров этого самого оголовья. Ну и в-третьих, корпус наушников облагородили золотистыми кольцами. Эти кольца напоминают стилизацию «под дерево» – дерево обычно используется в оформлении очень дорогих наушников.

Микрофон все так же прикреплен к левому наушнику и тянется на гибкой ножке ко рту говорящего. Но теперь поверх пластикового корпуса с отверстиями натянута пенка, нивелирующая эффект «ветра в микрофон», когда принимающая сторона слышит помимо голоса еще и шум воздуха, задуваемого изо рта в микрофон. Весьма полезное усовершенствование.

Более чем на полметра удлинили кабель – теперь его длина составляет 2.4 м, а значит, гарнитуру можно подключать даже к системным блокам, стоящим на полу под столом, а после этого еще и откидываться с наушниками на голове на спинку кресла, не волнуясь, что провод натянется и гарнитура слетит.

Все эти усовершенствования сказались на стоимости гарнитуры, но в итоге Ritmix RH-513M стоит все равно смешных денег – около двух сотен рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 20-20000 Гц
- **ИМПЕДАНС:** 32 Ом
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ:** 103 дБ
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** регулятор громкости
- **ДЛИНА КАБЕЛЯ:** 2.4 м
- **МАССА:** 102 г

Scan BeMeP24

RITMIX RH-517M

Ritmix RH-517 стоит считать куда более продвинутой гарнитурой, нежели две предыдущие. Это сразу видно по ее внешности. Бросается в глаза иной тип наушников – теперь это полноразмерная закрытая модель. Что это значит для слушателя? Как минимум лучшую шумоизоляцию в сравнении с накладными моделями. Такие наушники гораздо больше подходят для ночных игр или прослушивания музыки в офисе – и сами вы не услышите посторонних звуков, и другим мешать не будете. Амбушюры гарнитуры выполнены из кожзаменителя – осторожно, горячие головы, от продолжительной ожесточенной игры уши будут потеть! Несмотря на свой дерзкий вид, Ritmix RH-517M больше подойдет для более безобидных развлечений – виртуального общения по VoIP или прослушивания музыки. А вот после четырех часов «варкрафта» уши могут попроситься на свободу.

Еще одна приятная фишка Ritmix RH-517, коей не было в предыдущих гарнитурах, – тумблер отключения микрофона. Если вас внезапно отвлекут разговорами извне, можно сразу же отключить микрофон и лишить виртуального собеседника удовольствия подслушать ваш разговор. Также рекомендуем отключать микрофон простуженным игрокам – собеседники очень огорчаются, когда им чихают прямо в уши, пускай и через Интернет.

Что особенно приятно, несмотря на серьезные конструктивные различия в сравнении с гарнитурами попроще, эта модель стоит всего на доллар-два дороже младшей Ritmix RH-513M. То есть на уровне трехсот рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 20-20000 Гц
- **ИМПЕДАНС:** 32 Ом
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ:** 105 дБ
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** регулятор громкости, выключатель микрофона
- **ДЛИНА КАБЕЛЯ:** 2.4 м
- **МАССА:** 128 г

RITMIX RH-518M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 20-20000 Гц
- **ИМПЕДАНС:** 32 Ом
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ:** 105 дБ
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** регулятор громкости, выключатель микрофона
- **ДЛИНА КАБЕЛЯ:** 2.4 м
- **МАССА:** 205 г

Это уже совсем серьезная гарнитура. Ritmix установили на модель RH-518M мягкие и приятные бархатные амбушюры. Это гораздо лучше, чем кожзаменитель – на шумоизоляции такое покрытие никак не скажется, но вот голове и ушам будет гораздо комфортней. Улучшили и оголовье. Теперь оно упирается в голову не своей пластиковой конструкцией, а мягкими подушечками, что придает конструкции дополнительную устойчивость, особенно на головах с негустым волосяным покровом – бритых или стриженных «под ежик», проще говоря.

Но из-за улучшения конструкции увеличился и вес гарнитуры – теперь он составляет более двухсот грамм. Не рекомендуем сильно трясти головой во время игр, а то еще лишитесь наушников ненароком.

Маленькие бонусы в виде регулятора громкости и выключателя микрофона на месте. И все это удовольствие стоит чуть более трехсот рублей.

RITMIX RH-519M

Для начала стоит отметить принципиально иную конструкцию оголовья. Эта гарнитура касается головы не пластиковым ободком, который в данном случае играет роль пружинной рамки, а натянутым ремешком, длина которого может меняться в зависимости от размеров головы слушателя. Таким образом, оголовье всегда плотно прижато к голове (без излишнего давления, конечно).

Интересна и конструкция наушников – они полноразмерные и открытые. В закрытых наушниках обратная сторона мембраны закрыта в непроницаемых чашечках. Это улучшает басы и шумоизоляцию, но при отсутствии звука в наушниках создает для ушей эффект «вакуума», отчего слух очень быстро устает. В открытых наушниках чашечки не герметичны, а имеют сеточку или отверстия. На шумоизоляции это, конечно, ставит крест, и басы немного проседают, зато звук становится чуть более естественным, а уши не устают так, как в закрытых наушниках.

Технологически эта модель похожа на предыдущую, Ritmix RH-518M. Потому и стоит так же дешево – чуть более трехсот рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 20-20000 Гц
- **ИМПЕДАНС:** 32 Ом
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ:** 105 дБ
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** регулятор громкости, выключатель микрофона
- **ДЛИНА КАБЕЛЯ:** 2.4 м
- **МАССА:** 205 г

Scan BeMeP24

Автор:
Олег Коленченко

ЕЩЕ МОБИЛЬНЕЕ

ПЛАТФОРМА INTEL MOORESTOWN

В ремя идет, роль мобильных устройств в нашей жизни растет, а вместе с тем разрастается и рынок мобильных компьютеров. По большому счету, основную часть доходов многих компаний составляет прибыль от продажи компактных устройств и их компонентов. В этом контексте стоит вспомнить относительно недавний бум на нетбуки, продажи которых все еще бьют рекорды. Не будем забывать о новинке в лице планшетного компьютера Apple iPad. О выпуске подобных решений уже заявили несколько компаний, среди которых такие гиганты, как Acer, ASUS и MSI. Было бы странно, если бы компания Intel – один из крупнейших производителей мобильных платформ – осталась в стороне от потенциально прибыльного сегмента. Встречайте, Intel Moorestown – новое поколение платформы для ультракомпактных мобильных устройств, включая смартфоны и планшетные компьютеры.

Moorestown состоит их трех основных компонентов: процессоров Lincroft, системной логики Langwell и чипа MSIC (Mixed Signal IC), отвечающего за энергопотребление платформы. Процессоры Lincroft представлены линейкой продуктов Intel Atom с меткой Z. Они изготавливаются по 45 нм техпроцессу с использованием технологии «система на чипе» (SoC). С точки зрения архитектуры процессоры Lincroft сделали большой шаг вперед в сравнении с их предшественниками Silverthorne. В то время как Silverthorne состоял только из процессора Intel Atom предыдущего поколения, в Lincroft увеличилась степень интеграции: на одной подложке соседствуют процессорный чип, 32-разрядный контроллер памяти, графическое ядро, а также дисплейный и видеодвижок. Intel Atom Z6xx является одноядерным решением, однако благодаря поддержке Hyper-Threading операционная система видит два логических ядра. Также процессор может работать с 64-битными операциями и технологией виртуализации. Объем кэш-памяти первого уровня составляет 32 Кбайт для команд и 24 Кбайт для данных, второго уровня – 512 Кбайт. Тем не менее, процессор обделен кэш-памятью третьего уровня. Максимальная тактовая частота Lincroft составляет 1.9 ГГц. В случае с карманными компьютерами порог снижается до 1.5 ГГц. Интересно, что линейка процессоров Intel Atom Z6xx не будет иметь моделей как таковых: производители сами смогут установить нужную частоту и выпустить собственное решение на рынок. Также Lincroft отличается наличием расширенных функций управления питанием. Так, процессоры могут работать в 4 различных режимах: режиме с ультранизкой частотой (ULFM), с низкой частотой (LFM), с высокой частотой (HFM) и так называемом Burst Mode режиме. Последний использует технологию Burst Performance, которая во многом является аналогом функции TurboBoost, применяемой в настольных системах. Задача перед технологией стоит все та же – поднятие производительности при необходимости. Стоит отметить, что энергопотребление не выходит за установленные рамки. В крайних случаях частота автоматически снижается до номинального значения. В Lincroft реализована поддержка энергосберегающей технологии Intel Smart Idle, которая способна отключать незадействованные в работе элементы системы.

Встроенный контроллер памяти может работать с двумя типами ОЗУ: LPDDR1 с частотой 200 МГц и DDR2 с частотой 400 МГц. В первом случае максимальный объем составляет 1 Гбайт, во втором – 2 Гбайт. Контроллер имеет малое время отклика и доработанный алгоритм предвыборки, что обеспечивает высокую скорость чтения и записи.

Графическое ядро Thalia (Intel GMA 600) работает на частоте 400 МГц, сохраняя при этом очень низкие показатели энергопотребления. Чип поддерживает множество графических стандартов, в том числе DirectX 9.L, OpenGL 2.1, OpenGL ES 2.0 и OpenVG 1.1. Также ядро способно ускорять декодирование HD-видео (MPEG-2, WMV, VC-1, H.264/MPEG-4) и кодирование JPEG на аппаратном уровне. Поддерживается программное декодирование видео стандартов MPEG-1, Xvid и Adobe Flash Video. При использовании выхода LVDS достигается разрешение изображения 1377x768, а при использовании MIPI – 1024x600.

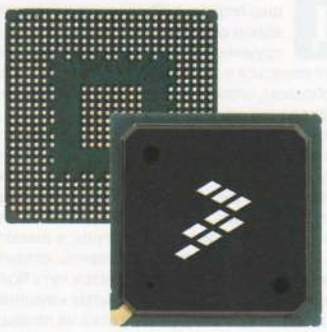
Еще одной составляющей платформы можно назвать чип Intel Briertown Mixed Signal IC, который управляет электропитанием. Кроме того, в него интегрированы аудиокодек и различные датчики. Выбор операционных систем для платформы не так велик: поддерживаются Android и MeeGo. В силу архитектурных особенностей Moorestown лишена поддержки Windows. Впрочем, родственная платформа Oak Trail эту проблему решит. Что касается средств связи, то Moorestown поддерживает 3G, GPS, Wi-Fi, WiMAX и Bluetooth. Возможности платформы впечатляют, учитывая, на какой сегмент рынка она ориентирована. На официальной презентации Moorestown с легкостью справлялась с воспроизведением видео высокой четкости 1080p, а также показывала играбельную скорость в World of Warcraft. По словам представителей Intel, первые смартфоны на базе платформы будут выпущены в начале 2011 года, а планшетные компьютеры появятся к концу 2010 года. ■

НЕМНОГО ЛОГИКИ

Роль системной логики платформы Intel Moorestown играет 65 нм чип Intel Platform Controller Hub MP20 (Langwell), пришедший на смену предшественнику – 130 нм чипу Intel Poulsbo. Решения во многом отличаются, потому как основные компоненты системной логики Moorestown переехали в центральный процессор. Главной составляющей чипа теперь является контроллер блоков ввода/вывода. Интересно, что чипсет поддерживает SLC и MLC твердотельные накопители. Правда, их объем ограничен показателем 64 Гбайт. Также MP20 имеет контроллеры камеры высокого разрешения и USB 2.0. Отметим поддержку HDMI-выхода. Аудиоядро Langwell представлено 24-битным цифровым сигнальным процессором с использованием технологии Intel Smart Sound, который обрабатывает звук и распознает речь. Поддерживается аппаратное ускорение кодирования WAV и AAC-LC и декодирование AAC-LC, MP3, WAV и WMA9. Во многом благодаря такому богатому функционалу системной логики платформу можно использовать как в смартфонах, так и в планшетных компьютерах.

ВЫБОР ЕСТЬ ВСЕГДА

Компания Intel довольно скептически относится к появлению конкуренции в той части рынка, где она доминирует. Вспомнить хотя бы скандал с NVIDIA из-за выпуска платформы Ion: Intel почти в открытую препятствовала распространению конкурирующего решения. Именно поэтому интересно выглядит анонс набора микросхем для платформы Moorestown от компании Freescale, который по сути является альтернативой чипу Intel Briertown. В своем составе он имеет аудиокодек, контроллер сенсорного экрана, а также контроллеры управления питанием и подсветкой дисплея. Размеры и показатели энергопотребления уменьшились в сравнении с Briertown. Freescale работает в тесном сотрудничестве с Intel, поэтому можно ожидать широкого распространения альтернативного набора микросхем.



Scan BeneP24

ВИДЕОКАРТЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. ТЕХНОЛОГИИ

В прошлом номере журнала мы начали рассказ о терминологии видеокарт. Упор был сделан на основные понятия, касающиеся графических процессоров и изображения. Во второй части материала мы поговорим о технологиях видеоадаптеров от AMD и NVIDIA.

Начнем наш рассказ с технологии GPGPU (вычислений общего назначения на графических процессорах), которые представлены в лице NVIDIA CUDA и ATI Stream Technology. В общих чертах суть технологии довольно проста: она позволяет использовать потоковые процессоры графических чипов для универсальных математических расчетов. Из-за традиционно их большого количества в современных видеочипах скорость вычислений возрастает в разы и в некоторых случаях превосходит в эффективности центральные процессоры. Основа NVIDIA CUDA – стандартный язык программирования Си, что, по мнению самих разработчиков, упрощает знакомство и работу с архитектурой. Среди других преимуществ CUDA выделим оптимизированный обмен данными между системной памятью и видеопамятью, поддержку 32- и 64-битных операционных систем. Самый большой минус архитектуры – ее закрытый статус. Использовать CUDA можно, только работая с видеокартами NVIDIA. Что касается ATI Stream, то технология была представлена в рамках драйвера Catalyst 8.12 в конце 2008 года. Основным преимуществом технологии является принцип «сбалансированной платформы». Он заключается в равномерном распределении нагрузки между графическим ядром и центральным процессором AMD для большей эффективности. Интересно, что на данный момент и CUDA, и Stream поддерживают набирающий обороты OpenCL – язык программирования, связанный с вычислениями общего назначения, – особенностью которого является его открытый стандарт. В ближайшем будущем NVIDIA планирует поддерживать закрытый статус CUDA и продвигать платформу, в то время как AMD делает ставку исключительно на открытые решения, подобные OpenCL и DirectCompute.

Назначение CUDA и Stream отчасти разделяют технологии NVIDIA PureVideo HD и ATI Avivo HD. Они обеспечивают работу графического ядра с видеоконтентом, снимая при этом всю нагрузку с центрального процессора. При этом увеличивается скорость и улучшается качество изображения. Главными возможностями технологий являются аппаратное ускорение видеоформатов H.264, WMV/VC-1 и MPEG-2, обеспечение четкости изображения и яркости цветов. ATI Avivo была впервые использована видеокартами Radeon серии X1000. Основой технологии является видеодекодер UVD, входящий в состав графических процессоров AMD. Первое поколение UVD использовалось вплоть до анонса видеокарт Radeon HD 4000, которые работали с движком UVD 2. Среди нововведений стоит выделить поддержку формата MPEG-2 и улучшения в постобработке. Движок UVD 2.2, используемый в поколении видеокарт AMD Evergreen, привнес качественные изменения, например, улучшенную работу с уже упомянутыми кодеками H.264 и MPEG-2. Что касается NVIDIA PureVideo, то технология была представлена вместе с видеоадаптерами GeForce 6. На данный момент существуют уже четыре версии PureVideo, последняя из которых была анонсирована в рамках видеочипов NVIDIA GT216 и GT218. Ее особенностью стала возможность полного декодирования формата MPEG-4.

Среди последних разработок привлекают внимание две: ATI Eyefinity и NVIDIA 3D Vision Surround. Первая из них дебютировала вместе с чипом AMD Cypress. В нем блок вывода изображения претерпел архитектурные изменения, поэтому при использовании Eyefinity у пользователя появляется возможность работы с шестью мониторами одновременно, причем на каждом из них будет присутствовать лишь часть картинки. Другими словами, шесть мониторов составляют один большой экран, на который и выводится изображение. Естественно, для работы Eyefinity в таком режиме понадобится специальный адаптер, поскольку референсный дизайн обеспечивает работу не более трех мониторов. В продаже можно найти карты с метками Eyefinity 6 (или 12) Edition, которые имеют 6 или 12 портов Mini DisplayPort, соответственно. Необходимо учитывать, что Eyefinity, несмотря на простоту, довольно затратная технология с точки зрения системных ресурсов. Использование шести мониторов требует вывода изображения очень высокого разрешения, с чем могут справиться лишь High-End видеокарты или CrossFire системы. Конкурирующая с Eyefinity технология NVIDIA 3D Vision Surround не является полным ее аналогом: во-первых, количество одновременно работающих мониторов ограничивается цифрой 3; во-вторых, используются стереоскопические очки для создания 3D-эффекта. Как и в случае с Eyefinity, для комфортной работы требуются топовые комплектующие, а также мониторы с частотой обновления экрана 120 Гц. Прямо скажем, удовольствие не из дешевых. Подводя итоги, можно сказать, что сейчас технологиям уделяется намного больше внимания, чем раньше. Это, безусловно, плюс, поскольку при их использовании видеокарты находят более широкое применение. Мы рассмотрели далеко не все технологии видеоадаптеров (не забудьте прочитать врезки!), но попытались доступно рассказать о самых перспективных. Как можно заметить, в этот раз мы обошли стороной всем известные SLI и CrossFire. Материал об этих технологиях можно будет найти в одном из недавних номеров нашего журнала. ■

ВНЕШНЕЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

В 2008 году компания AMD представила разработку под названием ATI XGP, предназначенную для внешнего подключения видеокарт. В целом платформа XGP состоит из внешнего корпуса, соединенного посредством интерфейса PCI Express 2.0 с ноутбуком, и самой видеокарты. Внешний корпус, помимо интерфейса PCI Express, имеет USB-разъемы. Первыми решениями, поддерживающими технологию, стали видеокарты серии Radeon HD 3800, а на выставке CES 2010 была продемонстрирована работа платформы с ускорителем Radeon HD 5870. Задумка интересна, но для ее реализации также необходим ноутбук со специальным разъемом. Только две компании – Fujitsu-Siemens и Acer – выпускали подходящие решения; однако недавно представитель Acer обмолвился, что технология практически бесполезна и от компании вряд ли стоит ожидать дальнейшей ее поддержки. Тем не менее, AMD не оставляет попыток сделать XGP популярным решением.

И НЕМНОГО ЭКОНОМИИ

Как и центральные процессоры, графические чипы имеют энергосберегающие функции. К таковым относятся ATI PowerPlay и NVIDIA PowerMizer. В зависимости от загрузки видеопроцессора они изменяют тактовые частоты чипа и памяти и напряжение на ядре. Также предусмотрено отключение невостребованных в работе блоков GPU. Технологии используются повсеместно, но особую выгоду приносят в мобильном сегменте. Отдельного упоминания достойна технология NVIDIA Optimus. Суть ее работы заключается в переключении между дискретным и встроенным видеоядрами в зависимости от характера выполняемых задач. Optimus является прямым продолжением технологии Hybrid SLI. Ключевое отличие новинки – автоматический режим работы. AMD, в свою очередь, занимается разработкой аналога Optimus. Анонс технологии запланирован на конец 2010 года.

Scan BeMeP24

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-750 (2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	6900
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Noctua NH-U12P SE2 (Socket 775/1156/1366, Socket 939/940/AM2/AM3, 120 мм, 1300 об/мин)	2400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D-E Pro (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	6800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	13800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16782	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	65
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	60		

43 900 руб.

И снова творение компании Noctua займется нашим процессором, на этот раз Intel Core i5-750, который трудится на штатной частоте 2.66 ГГц. Но стоит ли на этом останавливаться? У платы ASUS P7P55D-E Pro есть все необходимые опции для осуществления разгона. Кроме того, она снабжена портами SATA 3.0 и USB 3.0, которые становятся все более популярными.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Noctua NH-U12P SE2 (Socket 775/1156/1366, Socket 939/940/AM2/AM3, 120 мм, 1300 об/мин)	2400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair IV Formula (AMD 890FX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	7500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	13800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16231	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	67
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	62		

44 200 руб.

ASUS Crosshair IV Formula – идеальная основа для геймерской системы с разгоном. Наличие портов PCI-E x16 гарантирует поддержку CrossFireX и возможность установки сразу пары видеокарт Radeon HD 5870, которые мы рекомендуем для этой конфигурации.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q9500 (2,83 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x3 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	5900
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1156/1366/754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock P43 Pro/USB3 (Intel P43+ICH10, 4 DDR3, PCI-E, RAID, USB 3.0, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce 460 1024 Мбайт (GDDR5)	6800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	12812	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	51
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	49		

26 300 руб.

Старый добрый Core 2 Quad Q9500 остудит доступный и эффективный кулер Zalman CNPS10X Performa. Но главной новостью стала смена видеокарты! Отныне здесь прописалась GeForce 460 с 1 Гбайт памяти. NVIDIA смогла преодолеть все сложности и представила очень мощное решение, способное потеснить конкурентов из стана кленовых листьев.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (3,0 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5300
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1156/1366/754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce 460 1024 Мбайт (GDDR5)	6800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	12642	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	50
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	48		

27 500 руб.

Современная системная плата GIGABYTE GA-890GPA-UD3H станет мощной основой для компьютера, в ней реализованы самые современные порты и технологии, которые только могут вам пригодиться. Выбрав GeForce 460, вы получите поддержку DX11 и отличную производительность по очень вкусной цене – ошибиться невозможно!

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-530 (2,93 ГГц, DMI, 4 Мбайт L2, ядро Clarkdale, LGA1156)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock H55M-LE (Intel H55, 4 DDR3, PCI-E, USB, 24+4 pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9458	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	34
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	26		

19 350 руб.

Берем за основу недорогую плату, процессор пошустрее и не менее 4 Гбайт оперативной памяти, осталось добавить видеокарту уровня Radeon HD 5750 и получим приличную систему по вменяемой цене! Если есть возможность, стоит раскошелиться на более мощную видеокарту, GeForce 460 станет идеальной альтернативой.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 630 (2,80 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	3100
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9360	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	35
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	27		

19 450 руб.

Еще одна плата от GIGABYTE – функциональная GA-880GM-UD2H на основе современного чипсета, правда, южный мост старый, но это пережить можно. В остальном придраться не к чему. Охладит наш камушек Athlon II X4 630 доступный и простой в установке кулер Cooler Master Hyper 212 Plus.

Scan BeneP24

Автор:
Иван Магазинников

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК ПЕРВЫЙ: ВСЯ ПРАВДА О ГЕЙМДИЗАЙНЕРАХ

Кто такой геймдизайнер? Это очень популярный вопрос на всяких форумах начинающих разработчиков, на который было получено ровно столько разных ответов, сколько раз этот вопрос задавался.

Лично я бы назвал геймдизайнера «инженером-конструктором» игры. Ведь игра – это сложный механизм, который нужно придумать, спроектировать и рассчитать, сделать для него чертеж с сопроводительной документацией и отдать в производство. В этом и заключается работа геймдизайнера: придумать механизм, его назначение и принципы работы. Спроектировать его, рассчитать параметры и процессы нашего «механизма» и создать техническую документацию для тех, кто будет воплощать проект в жизнь.

На самом деле нет никакого строго очерченного круга обязанностей геймдизайнера. В каждой команде, на каждом отдельном проекте его роль и обязанности будут различны. Я бы назвал эту должность самой расплывчатой в игровой индустрии. Где-то геймдизайнер конвейером шлепает дизайн-документы и ничего другого делать не умеет, а где-то – и концепты рисует, и уровни игровые создает, и песни поет на корпоративах в микрофон.

Scan BeneP34

ОТ АВТОРА

Меня зовут Иван Магазинников, и вот уже более шести лет я работаю геймдизайнером в компании Katauri Interactive. Помимо того что я приложил руку ко всем играм серии King's Bounty, на заре своей карьеры в игровой индустрии я создавал текстовые квесты для игры «Космические рейнджеры 2: Доминаторы». Конечно, это не десять лет и десять проектов, но кое-что о геймдизайне я знаю и смогу рассказать.

Правда, я не читал умных книжек по геймдизайну и не слушал лекций на КРИ от ведущих специалистов в этой области, так что все, что вы прочтете на этих страницах, основано на моем личном опыте и опыте людей, работающих со мной. Насколько этому опыту можно доверять, вы можете судить по нашим играм, регулярно получающим награды, в том числе и за игровой дизайн.

Между этими скриншотами - 9 лет. Огромный срок для индустрии, за который успевает смениться поколение игроков и разработчиков.

ВСЕ, ЧТО НЕ ДЕЛАЮТ ХУДОЖНИКИ И ПРОГРАММИСТЫ, ЛОЖИТСЯ НА ПЛЕЧИ – ИЛИ, СКОРЕЕ, НА РУКИ И ГОЛОВУ – ГЕЙМДИЗАЙНЕРА.

Вот он, самый острый и необходимый инструмент геймдизайнера.

БЕГ ЗА ДВУМЯ ОГРАМИ

Обычное дело для геймдизайнера – балансировать между банальной логикой и ограбельностью. Огромный и неповоротливый огр оказался настолько непопулярен в «Легенде о рыцаре», что в «Принцессе в доспехах» ему дали возможность бегать далеко и быстро, чтобы он успевал-таки принять участие в сражении. Быстрый огр сразу стал любимчиком игроков, хотя и выглядел несколько нелепо, перебегая все поле боя одним махом.

В Katauri Interactive геймдизайнер (а нас в компании трое, включая генерального директора Дмитрия Гусарова) выполняет огромное количество функций, и проще сказать, чего он не делает, чем ограничить круг его задач. Все, что не делают художники и программисты, ложится на плечи – или, скорее, на руки и голову – геймдизайнера. В том числе написание интервью для журналов, чтение писем пользователей и ответ на них, тестирование игры, создание сценария, контроль ресурсов проекта и работы остальных отделов. Так уж исторически сложилось, что у нас нет в штате менеджеров, сценаристов, а также PR и QA отделов, и их функции выполняют геймдизайнеры. Разумеется, в свободное от самого геймдизайна время. Похоже, ответа на вопрос «кто такой геймдизайнер?» я так и не дал. Попробую еще раз. Есть такой человек, который придумывает и продумывает, во что, как и зачем будут играть игроки. Вот его и называют «игровым дизайнером». На этом расплывчатом, но емком определении пока что и остановимся.

РОЛЬ ГЕЙМДИЗАЙНЕРА В ПРОЕКТЕ

Собственно, геймдизайнер целиком и полностью отвечает за игровой процесс и все, что с этим связано. Общая концепция игры и игровая механика, игровая логика и баланс, сценарное наполнение и задачи, которые ставит игра перед игроком, интерфейс и механизмы управления, баланс и многое-многое другое – это все задачи геймдизайнера. Никто больше ведущего геймдизайнера не знает про то, что, как и зачем функционирует в «его» игре.

Является ли в таком случае геймдизайнер «сердцем» проекта и его ключевой фигурой? Если честно, то я не знаю, и немало копий было на этом сломано. Но мы в Katauri во главу всего ставим именно качество игрового процесса – ведь игра должна в первую очередь развлекать игроков, а не демонстрировать ему новейшие технологические достижения или быть картинной галереей. И, с моей точки зрения, этот подход себя полностью оправдывает.

«У МЕНЯ ЕСТЬ ТЫСЯЧА ГЕНИАЛЬНЫХ ИДЕЙ!», ИЛИ КАКИМИ КАЧЕСТВАМИ ДОЛЖЕН ОБЛАДАТЬ ГЕЙМДИЗАЙНЕР

Среди игроков бытует такое мнение, что работа геймдизайнера – самая простая. Сиди себе в кожаном кресле, жуй карандаш с глубокомысленным видом, да изредка выдавай на-гора гениальные идеи, которые программисты и художники тут же ринутся воплощать в жизнь. «Я играю в игры с 4-х лет, у меня много классных идей и крутой сценарий!» – вот вам общий смысл примерно 95% писем, приходящих на наш e-mail от тех, кто хочет попробовать свои силы в качестве геймдизайнера.

Да, геймдизайнер должен разбираться в играх и быть очень креативным. Но без умения обучаться и анализировать информацию – не помогут (и даже навредят) ни безудержная креативность, ни большой игровой опыт. Также нужно быть немного (вру, конечно же, – очень много!) психологом и уметь правильно излагать свои мысли. Ну и самый полезный навык для геймдизайнера – это «Бритва Оккама» 5-го уровня как мини-

Scan BeneP24

мум. Чем выше ваш уровень креативности, тем больше вам (или ведущему геймдизайнеру) придется работать этой «бритвой».

Итак. Что там у нас в списке? Про очевидные вещи, вроде общей эрудиции и хорошего владения письменным русским языком, я даже и говорить не буду – это обязательные качества для геймдизайнера, который 90% времени работает головой и клавиатурой. Остановимся подробнее на таблице скиллов гипотетического хорошего игрового дизайнера.

Креативность. Тут есть очень важный нюанс. Геймдизайнер должен быть не просто творческим человеком. Он должен уметь заставлять свою музу работать на заказ. На заданную тему и в заданные сроки. Мистическое «вдохновение» – это к влюбленным поэтам и голодным художникам. Правильный и успешный геймдизайнер не зависит от погоды, благосклонности своей музы и положения Сникерса (или Марса?) в созвездии Стрельца. Он работает. По графику. Выдавая тот креатив, который нужен, полезен игре и реализуем в разумные сроки и ресурсы.

Игровой опыт. Это на самом деле палка о двух концах. Разумеется, играть нужно, но не во все игры, а в хорошие – чтобы знать, как нужно делать, и в плохие – чтобы знать, как не нужно делать. Есть еще такая категория игр, как «правильные игры». Для создания аддона к King's Bounty мне не нужен специалист по шутерам, и мне страшно будет подпускать к созданию игровых квестов человека, у которого на футболке собственноручно выведено «Fallout Forever!». В компании Nival при собеседовании на должность геймдизайнера соискателей просят назвать лучшую игру и любимую игру. Лично я бы попросил еще назвать худший блокбастер и любимую игру нелюбимого жанра. Можно сыграть в тысячи игр и ничего из этого опыта не вынести. Именно поэтому есть следующий пункт:

Умение обучаться и анализировать. Индустрия игр никогда не стоит на месте, она непрерывно развивается. Новые технологии, новые тренды, постоянно меняющиеся требования и предпочтения игроков. И вам тоже придется постоянно учиться. Очень хорошо, если вы умеете учиться на чужих ошибках, но, как правило, – придется делать это на собственных.

Умение критиковать и принимать критику. Ух, как же это сложно! Особенно учитывая, что критиковать в первую очередь нужно самого себя и свою работу! На самом деле, критика – это очень полезно, она помогает развиваться и становиться лучше, быть эффективнее. Вот выкинет руководитель проекта раза три подряд все ваши наработки, над которыми вы корпели по месяцу, – сразу станете самокритичнее. В первый год моей работы в Katauri было самым сложным именно отказываться от собственных наработок, которые ведущий геймдизайнер признал никуда не годными, и начинать все сначала. Как

ХОРОШИЙ ПЛОХОЙ FALLOUT

Я сам бесконечно уважаю и обожаю эту игру, с ее свободой и нелинейностью. Но такие игры – это исключение. Для моего же (и любого другого) проекта слова «свобода» и «нелинейность» могут стать смертельным приговором. У нас был один такой жутко нелинейный квест в «Легенде о рыцаре», да еще и сюжетный, связанный с поиском карты гномьих подземелий. Помните историю про Счастливчика, Рыжебородого и Мирабеллу? Так вот на создание этого квеста у меня ушло два месяца. Еще два месяца – на его тестирование и отладку. И в трех первых патчах к игре мы его еще продолжали править! Четыре месяца и тонна багов! Притом, что практически все квесты в игре были сделаны месяцев за шесть. Разумеется, я занимался не только «Счастливчиком» – в этом случае все было бы очень печально – но я десятки раз пожалел о том, что взялся делать эту проклятую нелинейность. За то же время на том же месте и с теми же персонажами можно было сделать шесть-семь разных интересных заданий. По два на каждый класс героя – вот это была бы настоящая нелинейность и реиграбельность!

показала практика, еще ни разу в таком случае игра ничего не теряла, все шло только на пользу.

У вас есть тысяча идей? Готов поспорить, что 99% из них – это просто мусор или подсмотренные вами в других играх идеи, зачастую далеко не самые удачные. У меня вот нет столько. А когда вы пропустите свои идеи через фильтр разумной критики – и у вас не будет.

Грамотность изложения мыслей. Забегая вперед, сразу скажу: идеи – это такая штука, которая вообще ничего не стоит, вне зависимости от своего количества и даже качества.

То, что у вас в голове является «идеей», – в итоге должно стать качественно реализованной игрой или игровой фичей. Ну а если вы не сможете ее грамотно передать, то и ни о какой реализации не может быть и речи. Тем более о качественной.

Честно признаюсь, что у меня самого есть с этим проблемы. Вот в голове все так ясно, предельно понятно и даже гениально! Чертишь схему, расписываешь правила, выделяешь особенности и... все. Как в это играть и в чем заключается та самая «фишка» – постороннему человеку не понятно. Даже опытному геймдизайнеру. Смотришь на это и понимаешь... что и сам уже не понимаешь, что такое описал. Парадокс? Нет. Вы можете легко и даже красиво напеть про себя запомнившуюся песню. А теперь попробуйте сделать это вслух. Похоже на то, как вы ее спели про себя? Если да, то вы или ее исполнитель, или вам нужно срочно вернуться к предыдущему пункту.

Вот так и с идеями, которые воплощаются из мысленной формы в материальную. Поэтому очень полезно тренироваться «на кошках» – пытаться изложить свои мысли так, чтобы их понял другой человек. В конце концов, воплощать ваши гениальные задумки чаще всего будут другие люди, и играть в вашу игру тоже не вам одному. Именно поэтому следующим пунктом у нас идет:

Психология. На самом деле, психологом быть очень полезно любому человеку искусства, который творит не для себя. Особенно если вы хотите достучаться до широких масс. Геймдизайнер должен быть игроком и понимать игроков. Что игроки ожидают от вашей игры? А что не ожидают, но если увидят – то будут в полном восторге? С какой скоростью комфортно бежать из одного конца карты в другой? Где ожидает игрок отыскать кнопку записи игры? Сколько ресурсов или подчиненных сможет эффективно контролировать обычный игрок? Какие свои достижения он ожидает и какие хотел бы увидеть в таблице рекордов?

Есть игры, которые мы любим не за графику, а за увлекательный игровой процесс. Это значит, что в игре хороший геймдизайн. Хотя в «King's Bounty: Легенда о рыцаре» и с графикой и с геймдизайном полный порядок.

КАК СТАТЬ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОМ?

На вопрос, что нужно уметь, я уже ответил, и вполне логично ожидать вопроса, как стать разработчиком игр. Очень просто: нужно, чтобы вас укусил геймдизайнер, и ровно через три дня... На самом деле задумайтесь, так ли вам это нужно? Геймдев нынче переживает очень тяжелые времена, компании и проекты закрываются один за другим, и если художники и программисты еще могут попробовать свои силы в других отраслях, то геймдизайнер такой возможности не имеет.

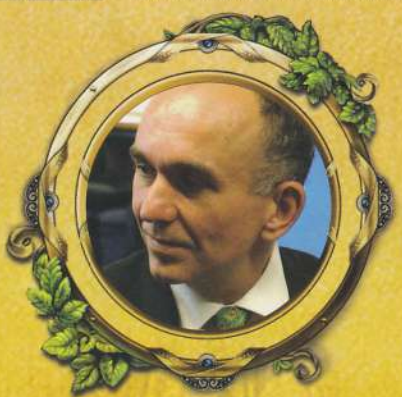
САМЫЙ ПРОСТОЙ СПОСОБ СТАТЬ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОМ

Но если вы все же хотите гарантированно стать геймдизайнером, то для этого есть лишь два пути. Первый – это создать свою компанию и стать в ней геймдизайнером. Почему бы и нет? Несложная казуальная игра или игра для социальных сетей вполне по силам паре-тройке человек. Второй путь – произвести впечатление на разработчиков, создав отличную и успешную модификацию для игры. Желательно для игры именно этого разработчика. Я в свое время воспользовался вторым вариантом, откликнувшись на призыв компании Elemental Games принять участие в создании текстовых квестов для «Космических Рейнджеров 2». Пару толковых ребят, которые помогали нам при работе с «Перекрестками миров», я бы взял к себе, если бы были открыты такие вакансии. На самом деле толковые пользовательские модификации вполне могут стать игрой и издаться на дисках. Именно так начинались «Серп и Молот», аддоны к «Корсарам 3» и относительно недавний аддон «Огнем и Мечом» к популярной игре «Mount & Blade».

Очень важно понимать, что работники без реального опыта сейчас никому не нужны. Они попросту не эффективны и не способны выдать желаемое качество. Во время кризиса немало хороших специалистов осталось без работы, а вакансий практически нет.

У ВАС ЕСТЬ ТЫСЯЧА ИДЕЙ? ГОТОВ ПОСПОРИТЬ, ЧТО 99% ИЗ НИХ – ЭТО ПРОСТО МУСОР ИЛИ ПОДСМОТРЕННЫЕ В ДРУГИХ ИГРАХ ИДЕИ, ЗАЧАСТУЮ ДАЛЕКО НЕ САМЫЕ УДАЧНЫЕ. У ВАС ВСЕ-ТАКИ ЕСТЬ ТЫСЯЧА ИДЕЙ? ЕСЛИ ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ИХ ДОНЕСТИ ДО ТЕХ, С КЕМ ВАМ ПРЕДСТОИТ РАБОТАТЬ, – ОНИ НЕ СТОЯТ И ЛОМАНОГО ГРОША.

Гэрриот – один из самых богатых геймдизайнеров на планете Земля. 12-дневная экскурсия по МКС обошлась ему в 30 миллионов долларов.



Питер Молинье – самый известный британский геймдизайнер, который обладает имиджем слегка сумасшедшего гения. Мулинье любит обещать революцию в каждом своем новом проекте – и часто выполняет свои обещания только наполовину.

Кто не знает Сида Мейера? В 2002 году его имя вписали в Зал Славы Компьютерного музея Америки.

Scan BeneP24

ФОРМУЛЫ, ХИТРО ВЫПИСАННЫЕ АЛГОРИТМЫ И НЕЛИНЕЙНЫЕ ГРАФИКИ – ЭТО ТО, С ЧЕМ ГЕЙМДИЗАЙНЕР СТАЛКИВАЕТСЯ ПОСТОЯННО. ВАМ ВЕДЬ НУЖНА ИГРОВАЯ МЕХАНИКА, ЛОГИКА И ВЫВЕРЕННЫЙ БАЛАНС?

Вы должны сделать так, чтобы в вашу игру было интересно и удобно играть. А для этого нужно понимать игрока. Ну и самый нелюбимый для многих скилл (англ. skill – навык, умение):

Математика. Да-да. Формулы, всяческие хитро выписанные алгоритмы и нелинейные графики – это то, с чем геймдизайнер сталкивается постоянно. Вам ведь нужна игровая механика, какая-никакая логика и выверенный баланс?

Интуиция. Оно же «шестое чувство». Крайне полезное для геймдизайнера качество, которое позволяет предугадывать тенденции рынка, реакцию игрока на различные игровые элементы и ситуации, чувствовать, куда и откуда ветер дует. Наверное, именно благодаря этому чувству наша King's Bounty появилась в нужное время и в том самом виде, в котором игроки хотели увидеть ремейк некогда великой игры. Ну и без психологии, опыта и качественно проделанной работы тоже не обошлось, разумеется.

Удача. Именно. Без толики удачи в нашем деле никак. И вообще рекомендую всем игроделам – как нынешним, так и будущим – прокачивать этот параметр на максимум. Уверен, что в свое время небезызвестный Питер Молине (Peter Molyneux) так и сделал. А может и еще кто из великих геймдизайнеров современности. Не все же они свои души заложили Глюциферу?

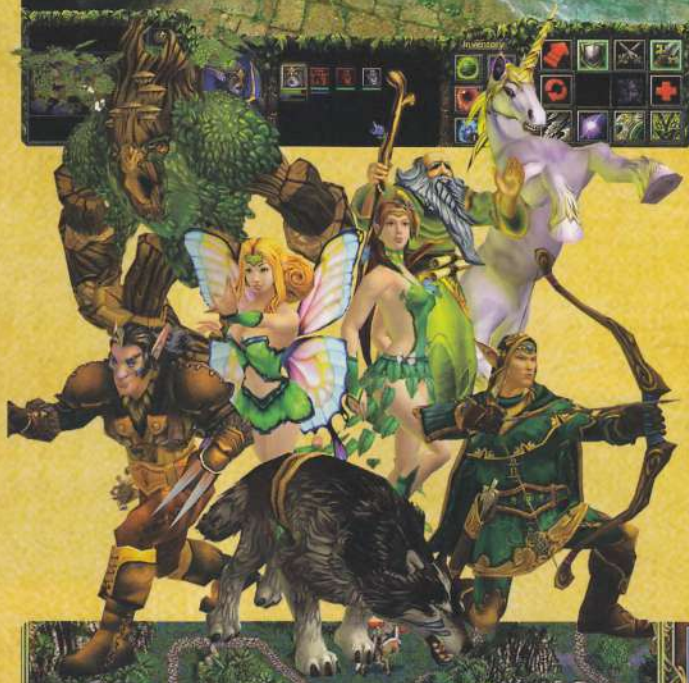
Не обязательные, но очень желательные навыки, которые пригодятся любому геймдизайнеру:

Программирование. Я вполне серьезно. Алгоритмический тип мышления и опыт работы с логикой – это огромный плюс. Не меньший, чем умение общаться с программистами проекта на их странном языке.

Дизайн. Я имею в виду опыт работы в графических редакторах и чувство художественного стиля. Первое очень пригодится при создании дизайн-макетов интерфейса – это такая схема компоновки элементов интерфейса, из которой вам потом специальный дизайнер сделает не только удобно и функционально (это ваша работа), но и красиво. Опять же, не знаю, как в других компаниях, но в Katauri логическую карту-схему игровых локаций рисует именно геймдизайнер, и уже потом по ней дизайнер уровней создаст то великолепие, которое вы видели в играх серии King's Bounty – согласно схеме прокладывая дорожки, расставляя здания, персонажей и прочие элементы игрового процесса.

Ну а художественный вкус поможет вам понять, похож ли созданный художниками персонаж на того бравого вояку

До пикселя выверенный дизайн – отличительная черта игр Blizzard, интерфейс которых многие считают эталонным.



Heroes of Might and Magic III до сих пор считается лучшим представителем серии.

Scan BeneP34

САМОКРИТИЧНОСТЬ

Стремление к совершенству – это отличительная черта Katauri Interactive. Выбросить результаты многомесячной работы в корзину и все переделать с нуля – нормальная практика, если вы хотите сделать по-настоящему качественную игру. Во время работы над «Легендой о рыцаре» мы так поступили с уже готовым сюжетом, по которому даже начали делать игровые локации. Оказалось, что с таким сюжетом мы просто не сможем нормально сбалансировать игру. Редактор карт полетел в корзину спустя полгода, когда стало ясно, что в таком редакторе мы игру будем делать лет десять – на самую первую локацию у нас ушло несколько месяцев, тогда как с новым редактором этот срок сократился до недели-двух. Посмотрите на эти два скриншота. Каким мы хотели сделать (и даже сделали) интерфейс вызова Духов Ярости и как мы его в итоге переделали. За два месяца до выхода игры…

За такой подход нас частенько обзывают «перфекционистами». Сначала мы обижались, но потом посмотрели в словаре, что это значит.

Количество клеток на поле боя – это компромисс между «красиво» и «интересно».

Чем больше выбора представляет игра – тем лучше игроку и сложнее геймдизайнеру.

Боссы в King's Bounty нужны не только для того, чтобы игрок говорил «вау» и жал на Print Screen.

Scan BemeP24

(футболиста, мутанта, покемона – нужное подчеркнуть), которого вы придумали, и вписывается ли это щеголяющее своими свежевыкрашенными полигонами существо в создаваемый игровой мир.

Чувство юмора. Да. Именно так. И не важно, создаете вы хоррор про унылых зомби, или разухабистый юмористический квест про известного героя несмешных анекдотов. Чувство юмора оно вообще и строить и жить помогает.

А ТЕПЕРЬ НЕМНОГО ДЕГТЯ...

Не нужно забывать, что работа в игровой индустрии – это пусть и творческая, но, тем не менее, именно работа. Есть определенная задача, есть установленные сроки и есть конечные ресурсы на воплощение идей геймдизайнера. Это работа в коллективе таких же творческих людей, чьи задачи во многом определяются именно геймдизайном. Одна реализованная в срок качественная и востребованная «фича» стоит сотен тысяч гениальных идей, которые сожрали кучу ресурсов и времени, но так и не были воплощены в игре, или оказались не нужны никому из игроков. И вот здесь как нельзя кстати будет развитое умение «Бритвы Оккама». Чем больше возможностей повлиять на ход разработки – тем выше и ответственность. А уж у геймдизайнера этих возможностей предостаточно, со всеми вытекающими.

...И БОЧКА МЕДА

Но на самом деле быть геймдизайнером это очень круто, я лично проверял, и мне понравилось. Ты не просто живешь этой игрой – ты наблюдаешь, как воплощаются в строчках кода и в полигонах твои идеи, как бегают по придуманным тобою алгоритмам существа и как они обмениваются ударами по твоим формулам! Вон ту кнопку ты лично поместил на ее место, а вон за той горкой пикселей ты получишь задание, которое можно выполнить пятью способами и провалить тремя, – и все это придумал, и многое даже воплотил именно ты! Вот так и оживают мечты простого русского (белорусского, украинского, киргизского, американского – нужное подчеркнуть) любителя компьютерных игр.

Еще один несомненный плюс работы геймдизайнера, который лично я очень ценю, – разнообразие круга задач. Надоело выписывать диалоги? Настраивай параметры существ. Устал от цифр? Расставь кнопки на дизайн-макете пары интерфейсных окон. Мутит от интерфейсов? К твоим услугам история мира, характеры персонажей, таблицы умений героев, описание типов вооружения и многое-многое другое.

А еще работа геймдизайнера позволяет приобрести и «прокачать» целый ворох умений, которые помогут вам и в обыденной жизни. Например, искусство грамотно излагать свои мысли и знание психологии. К тому же, как показывает опыт Ричарда Гэрриота, это хороший альтернативный способ осуществить мечту своего детства – стать космонавтом и владельцем первого в мире лунохода в придачу. Как это сделать? Расскажем в следующем номере. ■

Пять минут работы геймдизайнерской мысли выливаются в недели и месяцы работы программистов, художников и аниматоров.

НЕ НУЖНО ЗАБЫВАТЬ, ЧТО РАБОТА В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ – ЭТО ПУСТЬ И ТВОРЧЕСКАЯ, НО, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ИМЕННО РАБОТА. ЕСТЬ ОПРЕДЕЛЕННАЯ ЗАДАЧА, ЕСТЬ УСТАНОВЛЕННЫЕ СРОКИ И ЕСТЬ КОНЕЧНЫЕ РЕСУРСЫ НА ВОПЛОЩЕНИЕ ИДЕЙ. ЭТО РАБОТА В КОЛЛЕКТИВЕ ТАКИХ ЖЕ ТВОРЧЕСКИХ ЛЮДЕЙ, ЧЬИ ЗАДАЧИ ВО МНОГОМ ОПРЕДЕЛЯЮТСЯ ИМЕННО ГЕЙМДИЗАЙНОМ.

Автор:
Петр Сальников

ЛУЧШАЯ РОК-ГРУППА ПЛАНЕТЫ

СОСТОЯНИЕ МУЗЫКИ: РОССИЙСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КРЫЛАТАЯ ФРАЗА «ИНДУСТРИЯ ВО МГЛЕ» УПОТРЕБЛЯЕТСЯ ДОВОЛЬНО ДАВНО, НО В ЭТОМ ГОДУ ШУТКА, ПОХОЖЕ, СТАЛА ЯВЬЮ: «КРИ-2010» НАГЛЯДНО ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛА ПОСЕТИТЕЛЯМ И УЧАСТНИКАМ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ИГРОБИЗНЕСА. СТРАХИ И ОПАСЕНИЯ МНОГИХ БУДТО БЫ МАТЕРИАЛИЗОВАЛИСЬ: КРУПНЫЕ ИГРЫ, ТОЛКОМ НЕ ПРИНОСИВШИЕ ДОХОДА В ДОКРИЗИСНЫЕ ВРЕМЕНА, ОКАЗАЛИСЬ НЕ ПРОСТО «ВО МГЛЕ», А ВО МГЛЕ НАСТОЛЬКО ЧЕРНОЙ И ГЛУБОКОЙ, ЧТО ПОКАЗЫВАЛИСЬ НА ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО СКРОМНЫХ СТЕНДАХ, В ТО ВРЕМЯ КАК КОМПАНИИ, ПРЕДСТАВЛЯВШИЕ ВНИМАНИЮ АУДИТОРИИ КАЗУАЛЬНЫЕ И СОЦИАЛЬНЫЕ ИГРЫ, ЛУЧИЛИСЬ УЛЫБКАМИ, КАК БЫ ГОВОРЯ НАМ: «А ВОТ У НАС ВСЕ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО!»

ЭТА СИТУАЦИЯ – ПОВОД ЗАДУМАТЬСЯ НЕ ТОЛЬКО БУХГАЛТЕРАМ И ПРОДЮСЕРАМ, НО И ЛЮДЯМ ТВОРЧЕСКИХ ПРОФЕССИЙ: СОМНЕВАЮСЬ, ЧТО УСЛОВНЫЙ МУЗЫКАНТ С КОНСЕРВАТОРСКИМ ОБРАЗОВАНИЕМ ХОТЯ БЫ В ТЕЧЕНИЕ МИНУТЫ СВОЕЙ ЖИЗНИ МЕЧТАЛ О НАПИСАНИИ МУЗЫКИ ДЛЯ СОЦИАЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ТИПА «ЛЮБИМОЙ ФЕРМЫ».

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ ТЕКУЩИХ ДЕЛ, ПРОБЛЕМ И ПЕРСПЕКТИВ РАБОТЫ ЗА ОДНИМ СТОЛОМ СОБРАЛАСЬ КОМПАНИЯ ИЗ ВЕДУЩИХ РАБОТНИКОВ ЗВУКА И МУЗЫКИ. ПРИЙТИ, К СОЖАЛЕНИЮ, СМОГЛИ НЕ ВСЕ: КТО-ТО ДИРИЖИРОВАЛ ОРКЕСТРОМ, КТО-ТО ЗАПИСЫВАЛ АРТИЛЛЕРИЙСКИЕ ЗАЛПЫ В ПОЛЯХ, НО ТЕМ ЛУЧШЕ – ЗНАЧИТ, У НАС БУДЕТ ПОВОД СОБРАТЬСЯ КАК МИНИМУМ ЕЩЕ ОДИН РАЗ.

Scan BeMeP24

Давайте поговорим о том, кто чем занимается сейчас. Игровая индустрия развивается, и появление ремесел, в которых мы на данный момент востребованы, – лишнее тому доказательство. Но что дальше? Какие у кого планы?

MoozE: Около восьми месяцев назад я взялся за проект, с которым закончил работать буквально на днях. За это время я успел приобрести немало опыта, поскольку эта работа была, пожалуй, самой трудной из всех, с которыми мне приходилось иметь дело. Планы, а главное, перспективы – есть. Но, как говорится, не говори «гоп», пока не перепрыгнешь.

Ладно, сегодня тебя пытать не будем!
Сережа, у тебя что нового?

Фомин, Ейбог, дуэтом: Какой Сережа-то?

Да любой!

Фомин: Глобально – тем же самым и занимаюсь. Бегу по дороге чувств и знаний к светящемуся абсолюту саунд-дизайнерской мысли, ха-ха. Ладно, если серьезно, то по большей части я занимаюсь решением задач, которые сам же придумываю. Сейчас вернулся к теме эффекта изменения голоса в реальном времени, чтобы игроки, общаясь между собой, могли кастомизировать свой голос. В планах – реализация изменения пола, расы, возраста и даже объема гортани. Два года назад я придумал этот эффект и долгое время ходил под впечатлением от самого себя: чувство собственной важности било все рекорды. Представь себе, какие новые возможности для творчества игроков, новый интересный и забавный опыт. Насколько я знаю, real-time voice changing не реализован ни в одной игре (существуют только небольшие решения), что подстёгивает тщеславие для заинтересованности в реализации этого эффекта... Подождите, у меня телефон звонит.

Ейбог: Пользуясь паузой, позволю себе рассказать о том, что происходит у меня. Я сейчас, к сожалению, выпал из индустрии: надо было как-то устраивать жизнь после переезда из маленького таёжного городка в столицу. До этого работал в студии Strategic Music в качестве композитора-аранжировщика, сейчас же слегка отошел от коммерческой музыки и занимаюсь посторонними делами. Впрочем, я думаю, что этот период – неплохая возможность немного отойти в сторону от «конвейера саундтреков», присесть рядом, покурить...

А заодно дождаться, когда мимо проплывут трупы врагов?

Ейбог: Да нет, просто посмотреть на остальных и заняться музыкой для себя, не оглядываясь на требования заказчика или жёсткие сроки. Сережа, что у тебя там за звонок такой?

Фомин: Мне сообщили, что, пока мы тут сидим, анонсировали Rock Band 3 с автотюнингом голоса, отлично. Ладно, раз уж я за это взялся, сделаю пока прототип, а там посмотрим.

Оранж: Пока вы тут работаете над своими прототипами, я выпустил дабстеповый EP в Испании, он собрал довольно положительные отзывы, даже Лоран Гарнье (Laurent Garnier) хвалил. Сейчас готовлю новый релиз, он будет несколько жестче и грязнее, но общее настроение останется. Дальше, видимо, предстоит работа над саундтреком для одной большой MMORPG, подробностей пока раскрыть не могу, но если дадут зеленый свет, то будет дико круто, обещаю.

Патраков: Интересно, что за большая MMORPG такая? Я, кстати, все еще работаю над звуком для «Аллодов Онлайн»: мы планируем написать ещё порядка двух десятков музыкальных треков, сделать звук для почти полусотни монстров, добавить голосовое озвучение боссов, создать звуковые спецэффекты для нескольких сотен магических заклинаний, настроить процесс реверберации звука и т.д. Параллельно начинаются работы по нашему новому проекту, о котором я пока не могу рассказывать широкой аудитории.

Судя по тому, что вы с Ильей оба секретничаете, есть вероятность, что вы будете работать над новой игрой вместе?

Патраков: Но-но! Повторяю: пока – никаких подробностей. Многим людям, как и мне, свойственно желание доводить начатое до конца, поэтому

ДМИТРИЙ ПАТРАКОВ

РОД ЗАНЯТИЙ: старший звукорежиссёр департамента разработки клиентских игр
МЕСТО РАБОТЫ: Mail.ru
САЙТ: Mail.ru

Scan BeneP34

СЕРГЕЙ ФОМИН

РОД ЗАНЯТИЙ:
саунд-дизайнер
МЕСТО РАБОТЫ:
«Студия Сергея Фомина»
САЙТ: phomin.com

в первую очередь я закончу работать с «Аллодами», а там уж будем решать.

Оранж: А у меня все перспективы – на Западе. Я сейчас в качестве продюсера работаю с чудесной певицей Space Detective, мы записали очень много материала, и теперь нужно во всем этом разбираться и приводить к какой-то единой стилистике, так что работы навалом.

С некоторыми из вас мне довелось встретиться на КРИ. Видели, что там творилось? Большие игры сейчас делает все меньше и меньше команд, самые умные и хитрые переходят на рынок казуальных игр и приложений для социальных сетей. Вряд ли кто-то из вас мечтал об обслуживании казуального рынка.

Оранж: Да у нас и в значительной части «больших игр» музыка такая, как в казуалках, так что для многих ничего не изменится.

Дерзко!

MoozE: Это, кстати, отчасти из-за самих игр: в крупных играх все становится более казуально, и там зачастую уже даже нельзя умереть. Вот это может расстраивать меня, но в основном только как игрока.

Патраков: Ну, все выживают, как могут. Честно говоря, я думал, что все будет гораздо хуже.

Ейбог: Казуальный рынок я «обслуживаю» уже шесть лет, хотя и правда мечтал совсем не об этом: когда начинал, рассматривал данную нишу как хорошую площадку для получения опыта. Со временем стал всё больше замечать, что роста «вверх» при обилии однотипных проектов, выполняемых в жёстких временных рамках, практически не наблюдается. Творческий процесс превратился в зарабатывание денег, изредка скрашиваемое отдельными музыкальными находками.

Оранж: Я вообще не понимаю людей, которые ограничивают сферу своей деятельности игровой индустрией: это же микроскопическая аудитория, а в случае с Россией – нетребовательная и неблагодарная. Половина игроков вообще музыку в играх сразу отрубают и «арею» вместо нее слушают.

Ейбог: А делать с этим надо то же самое, что и со всем остальным – писать хорошую музыку, помогающую раскрыться сеттингу во всей красе и поддерживающую геймплей. Это работа, которой не стоит гнушаться, и в силах каждого участника повлиять на общий уровень художественной составляющей игры. Каждый проект можно рассматривать как своеобразный челлендж, попытку сделать что-то новое или уникальное в заданных рамках.

Фомин: А я вот тут недавно интересовался, существуют ли социальные игры с подтекстом на темы вечных духовных ценностей? Чтобы о любви, отцах и детях, войне и мире, добре, самопожертвовании, человечности, выборе и т.п.

И не нашлось среди нашей так называемой «тусовки» человека, который назвал бы хоть одну такую социальную игру. Вот это меня по-настоящему беспокоит.
Хотя, как я понимаю, это всего лишь этап развития игр. Эволюция. И это – выбор потребителя: кто платит – тот в игры и играет.
Но я уверен, что большие и хорошие игры никуда не пропадут. Разработчики, которые считают игры произведениями искусства, одержимы своим творчеством и желанием реализации своего мировоззрения в мире игры. Это одновременно и счастье, и тяжёлая ноша для творческого человека. Мое дело – продолжать работать. Мой опыт пригодится для текущих и будущих шедевров.

**Но если отечественная игровая индустрия рухнет, многие из нас останутся без работы – или я не прав? На Западе хватает своих композиторов и специалистов звука, к тому же некоторые особо ретивые уже пробрались и в наши игры. Поэтому на Западе нас вряд ли ждут – там знаменитостей хватает.
Рынок киномузыки тоже, по большому счету, закрыт; на той же КРИ-2010 по «Космосу» шастало несколько человек, сорящих яркими визитками и громкими фразами типа «Я писал музыку для Михалкова!»**

Патраков: Я считаю, что отечественная индустрия уже рухнула. По крайней мере, она не существует в том виде, в котором была в докризисные времена. «Православный геймдев» стерт с лица земли, и в этом нет ничего ужасного.

Оранж: У меня вообще другие источники дохода, а музыкой я занимаюсь больше для себя. Кроме того, у меня достаточно узкая специализация, не пересекающаяся с большинством других композиторов. С другой стороны, на музыку, подобную моей, в геймде-

Scan BeMeP24

ГОРАЗДО ПРОЩЕ, УДОБНЕЙ И ЭФФЕКТИВНЕЙ ОБЩАТЬСЯ НА ОДНОМ ЯЗЫКЕ, В КОТОРОМ СЛОВА МАЖОР, ИНСТРУМЕНТОВКА И НЮАНСИРОВКА УПОТРЕБИМЫ НАРАВНЕ С НЕНОРМАТИВНОЙ ЛЕКСИКОЙ.

ве спрос невелик и в лучшие времена, потому что обычно хотят «как у всех»: со скрипочками и нелепым пафосом. Судя по спискам резюме на индустриальных сайтах, сейчас каждый второй – композитор, их больше даже, чем геймдизайнеров! Раз такое предложение, значит, и спрос пока есть. Если рухнет – вот тогда и посмотрим, кто на что еще годится.

MoozE: Так пахать надо, держать руку на пульсе развития технологий и ничего не бояться. На Западе, да, очень много отличных композиторов, но это такие же люди, как мы, а не какие-то непобедимые боги, восседающие на своих Великих Лампово-Аналоговых Олимпах.

Ейбог: На Западе действительно не нужны русские специалисты или, скажем, китайские специалисты... Специалисты нужны **хорошие**, с какими-то уникальными достоинствами. Если русский композитор может предложить что-либо, соответствующее уровню запросов западных разработчиков и отвечающее их потребностям, то у него, как минимум, есть равный шанс среди прочих получить работу.

Фомин: Я категорически за естественный отбор, играм от этого только лучше. И игрокам, соответственно, тоже. Не можешь записать эпичный оркестр с современным звуком – тогда выбирай или казуалочки, или какой-нибудь современный арт-хаус. Пусть пишет тот, кто умеет.

MoozE: Кроме того, все больше «героев прошлого» сегодня, грубо говоря, сдуваются и начинают работать на количество, а не качество. Я не знаю, с чем это связано. Может быть, вместе со взлетом в карьере и новым уровнем жизни эта самая жизнь становится для них такой дорогой, что композитор уже не может не брать по дюжине проектов в год, чтобы не скатиться на уровень чуть ниже. Но, чтобы родилась хорошая музыка, прежде всего, нужно достаточно времени, которого при таких объемах работы быть не может.

Фомин: Дело в том, что постоянно возникает потребность в композиторах, которые смогли бы писать «симфоническую» музыку на уровне Джереми Соула, так что всё в руках самих композиторов. Будет ли композитор писать качественную музыку, с отличным лейтмотивом и аранжировкой, хорошо сведенную и современно звучащую – дело, задача и вопрос самого композитора, и любые внешние факторы тут совершенно ни при чем.

Патраков: Я вообще пришёл в эту вашу индустрию из кинопроизводства, в самый разгар кризисной ситуации. Со всех сторон были слышны панические крики о всеобщей безработице и надвигающемся всемирном коллапсе. Виктор Сурков (арт-директор «Аллодов Онлайн») на собеседовании при приёме меня на работу задал простой вопрос в лоб: «Что, в кино всё настолько плохо, что ты пришёл к нам? Пересидишь кризис и свалишь?» Я ответил просто: «Ты зачем гонишь? Я всего лишь хочу делать игры».
Человек с опытом, знаниями и умением быстро трансформировать эти знания в результат востребован всегда. И неважно, откуда он родом; мне вообще не нравится деление на «наших и западных». Покуда мы будем жить с таким мышлением, мы будем делать откровенно плохие игры.

Дима, ты мне своей тирадой как раз напомнил о кино! Парни, кто-нибудь из вас пробовал писать музыку для кино? По своему скромному опыту могу сказать, что в техническом смысле это гораздо сложнее написания музыки для игр. Здесь, как правило, не бывает заказов на определенное количество треков, особенно в короткометражках: надо следить за видеорядом и играть под его изменчивое настроение.

Оранж: Мне довелось записать только один трек для дипломной короткометражки подруги из ВГИКа. Все именно так, как ты сказал: приходилось сто раз переделывать, подгонять под сцены, в результате от первоначального

СЕРГЕЙ ЕЙБОГ
РОД ЗАНЯТИЙ: композитор
МЕСТО РАБОТЫ: фриланс
САЙТ: lesser-vibes.com

варианта трека не осталось почти ничего. Но было интересно, и от новых предложений я не откажусь.

Фомин: У каждой задачи – свои цели, всё относительно. Хорошая интерактивная музыка будет гораздо сложнее, чем обычная фоновая музыка к документальному фильму. С другой стороны, к сложному фильму с множеством перемен настроения написать музыку будет значительно сложнее, чем к казуальной игре.

Мы, кстати, столько раз уже произнесли слово «казуальный», что человек, который потом будет читать это в журнале, решит, что у нас тут казуальное интервью. Люди, не обманывайтесь! Тут все всерьез и по хардкору!

Ейбог: У меня был опыт создания звукоряда для небольших флэш-анимаций и сюжетных вставок в игрушках. Для меня это оказалось не сложнее и не проще – просто несколько по-другому, и очень интересно. Думаю, что вернусь к этому через некоторое время, попробую озвучивать любительские короткометражки.

Патраков: Я тоже самостоятельно музыку для кино не писал. Я вообще ее не пишу, хоть и учился по специальности «Музыкальная звукорежиссура» и изучал аранжировку и музыкальное программирование.
Зато мне приходилось работать над музыкой для кино и телевидения в соавторстве с композиторами. Более того, моих знаний достаточно для того, чтобы записать музыкальную группу или оркестр в любом инструментальном составе. Скажу прямо: писать музыку для игр сложнее только потому, что техническое задание должно быть наиболее развёрнутым и конкретным. Не все «игровые композиторы» готовы читать документы по общему дизайну игры, долго проникаться духом и представлять себе все возможные ситуации – в отличие от кинокомпозиторов, которые обязательно читают сценарий. Конечно, в кино всегда есть картинка, видя которую композитор может вдохновиться и поймать настроение. И в игру, для которой композитор пишет музыку, тоже, по-хорошему, нужно играть. Можно обойтись и без этого, потратив время на громоздкое ТЗ, подбор примеров и многократные переделки, но кому нужна эта бумажная волокита?

Волокита, понятное дело, никому не нужна, но и в игру-то поиграть не дают перед написанием музыки. Поэтому часто случается так, что руководители проектов сами не знают, чего хотят, а к композитору относятся как к своему подчиненному: то есть возникает не правильная творческая цепочка «наставник-композитор», а мертвая «начальник-подчиненный», или, что еще хуже, «заказчик-исполнитель».

Патраков: Мне приходилось быть по обе стороны баррикад, а порой и между двух огней. Однозначно, я за соавторство, за наибольшую интеграцию композитора в состав команды разработки. За взаимные визиты, за предоставление исчерпывающих материалов о проекте. Ну и за грамотность как «заказчика», так и «исполнителя». Гораздо проще, удобней и эффективней общаться на одном языке, в котором слова мажор, инструментовка и нюансировка употребимы наравне с ненормативной лексикой.

MoozE: Бывал в подобных ситуациях и всеми силами старался переубедить «заказчика». Высылал разные примеры/варианты одной темы, писал, в конце концов, такие длинные письма, что разработчикам было легче просто согласиться со мной, чем ответить по существу и продолжить спор. Шучу, конечно. Но с долей правды.
Если ты чувствуешь, что прав все-таки ты, то стоит приложить все усилия, чтобы добиться своего. Вспомни знаменитую сцену в душе в «Психо» Хичкока. Так вот, изначально этот эпизод планировалось оставить без музыки.

К тому же еще и не все понимают, что композиция – это довольно сложная штука, требующая обильных эмоциональных затрат, и продолжают работать с композито-

ИЛЬЯ ОРАНЖ

РОД ЗАНЯТИЙ: композитор, DJ
МЕСТО РАБОТЫ: фрилансер
САЙТ: orange.without.ru

ВЛАДИМИР "MOOZE" ФРЕЙ

РОД ЗАНЯТИЙ: композитор
МЕСТО РАБОТЫ: фрилансер
САЙТ: myspace.com/mooze3

ром так, будто он не музыку пишет, а картошку продает: «Убавь триста грамм/добавь триста грамм».

Оранж: Мне, к счастью, не приходилось бывать в подобных ситуациях, и я не собираюсь в них попадать. Тем, что мне неинтересно, я заниматься не буду в любом случае, хотя в какомнибудь угарном проекте готов участвовать даже и бесплатно. Ну а выход тут может быть один – становиться дико крутым, чтобы диктовать заказчику свои условия и чтобы тебя нанимали не ради сорока минут аудиозаписей, а ради имени в титрах.

Фомин: Для того чтобы не возникало таких недоразумений, существует такая должность, как аудиодиректор. Этот человек – связующее звено между руководителем проекта и композитором: переводчик картошки в высшие материи и обратно.
Если же композитор работает напрямую с руководителем проекта, то схема «заказчик-исполнитель» – вполне нормальная схема отношений, ведь композитор получает за музыку гонорар, а заказчик тратит деньги. Можно долго рассуждать о всяких «эмоциональных затратах», «непростом творческом деле», «чувстве атмосферы» и прочем, но если покупатель в результате получает гнилую картошку вместо ожидаемого качественного продукта, его требования к качеству полностью обоснованы. Это же бизнес! Вы работаете с целью получения гонорара, и ваш труд оплачивается. И если хочется быть уверенным в своих правах, надо составлять контракт – он поможет в решении спорных моментов, понимании задач и ответственности сторон.

Иногда бывает так, что над одной игрой трудятся два, а то и больше композиторов. Здесь скрыта серьезная проблема: с одной стороны, в игре не должно быть каши по части музыкального дизайна, то есть все треки должны быть каким-то образом унифицированы. С другой стороны, два композитора – это две сложные творческие личности со своими амбициями, а не два безвольных робота, и каждый хочет и, я считаю, должен, показать в своей работе собственный стиль и почерк. Вопрос, прежде всего, касается продюсирования: как сделать так, чтобы и волки сыты, и овцы целы?

Ейбог: Нужно умело подбирать композиторскую команду: либо участники не пересекаются своими работами в однотипных сценах и берут на себя разную эмоциональную и динамическую нагрузку музыкального сопровождения, либо они тесно общаются между собой и настроены на то, чтобы при сохранении оригинальности сглаживать противоречия, придерживаясь единой концепции.

MoozE: Надо в первую очередь правильно продюсировать. Придумать, как использовать разность в подходе к работе двух разных композиторов на благо атмосферы игры. Да, кстати, в стратегиях с несколькими расами это сделать легче всего.

ЛИЧНЫЕ АМБИЦИИ ДОЛЖНЫ УКРАШАТЬ СОТРУДНИЧЕСТВО. ЕСЛИ НЕ МОЖЕШЬ СПРАВИТЬСЯ СО СВОИМ ЭГО, ТВОЯ ДОРОГА – СОЛЬНАЯ КАРЬЕРА.

Ейбог: Я, прежде всего, за то, чтобы люди, работающие над одним проектом, были командой и много общались друг с другом, в то время как продюсеру оставалось решение организационных вопросов и поиск выхода из критичных ситуаций. А личные амбиции должны украшать сотрудничество так, как острые специи украшают блюдо – в меру. Если не можешь справиться со своим эго, твоя дорога – сольная карьера.

Оранж: Я считаю, что продюсер должен не только заниматься организацией процесса, но и что-то понимать в музыке, стилистику чувствовать и, исходя из этого, подбирать таких композиторов, музыка которых будет хорошо сочетаться. Очень надеюсь, что такие продюсеры существуют не только в моих мечтах.

Патраков: Кстати, в работе над «Аллодами Онлайн» я довольно долго выполнял все эти функции и в скором будущем планирую снова вернуться к этим задачам.

Оранж: Ура, значит не только в моих мечтах! ■

Scan BeMeP24

Автор:
Петр Сальников

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Знаете, как во вселенной Warhammer 40k размножаются орки? После смерти особь взрывается, разбрасывая вокруг себя споры, из которых со временем появляется еще больше орков.
Аналогия простая: Black Isle, герои публикации из предыдущего номера, разбросали вокруг себя несколько этих самых спор, и из них, в частности, вылупилась замечательная компания Troika Games, подарившая миру единственную в своем роде ролевую игру – Arcanum.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

ЖАНР: RPG **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra Entertainment **РАЗРАБОТЧИК:** Troika Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 2 **ДАТА ВЫХОДА:** 2001

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВОЛШЕБНОЙ ПАРОВАРКИ

Arcanum появился очень вовремя: в 2001 году публика соскучилась по Fallout, хотелось новых приключений, новых монстров и новенького блестящего Power Armor. С выходом Arcanum мы все это получили, только в другой интерпретации: Power Armor, например, пришлось собственноручно шкурить на верстаке.

Это был такой альтернативный Fallout: достаточно представить себе, что действие главной игры про постапокалипсис разворачивается в конце XIX века, и никакой ядерной войны пока не было, зато есть орки с гномами.
Центральный момент Arcanum – соседство магии с технологией, как если бы в любой из известных фэнтези-миров наконец вторгся бы прогресс, его обитатели выкинули бы на помойку вышедшие из моды кольчуги, а большинство эльфов ушло бы из городов в леса – в знак протеста против загрязнения окружающей среды. Многие фэнтезийные каноны получили в Arcanum свежее толкование: например, традиционная нелюбовь эльфов к гномам подкрепилась еще и тем, что первые были сторонниками магических знаний, а вторые словом и делом поддерживали технологическую революцию. Все расы были воспроизведены по-особому авангардно. Полуорки в смокингах – довольно странное явление даже для самого смелого фэнтези; окружающие относились к ним как белые к эмансипированным неграм штата Алабама, а если, играя полуорком, вы заходили в магазин в трусах и майке, продавец начинал орать: «Он, наверное, дикий, заберите его в зоопарк!».

Scan BeMeP24

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Arcanum имел все шансы стать новым Fallout. С его оригинальным концептом, разнообразием скиллов и магии, обилием квестов и локаций. К несчастью, игра катастрофически несбалансированна. Выполнение квестов практически не поощряется опытом, а монотонные драки в подземельях вскоре превращаются в настоящее Diablo. Плюс глупейший сюжет. Впрочем, Arcanum сохранил уникальный дар Fallout: желание проходить игру снова и снова, создавая других персонажей и отыскивая новые локальные повороты сюжета и диалогов. Ну что тут скажешь: почти хит».

Game.EXE, #9' 2001.
Оценка 4,4 из 5

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Если вы действительно любите ролевые игры – настолько сильно, что готовы закрыть глаза на никакую графику, лишь бы с головой погрузиться в виртуальный мир и исследовать его – то Arcanum безусловно стоит потраченного на него времени и сил. Важно помнить следующее: эта игра готова дать вам ровно столько, сколько вы готовы отдать ей.

Gamespot, август 2001 года.
Оценка 7,3 из 10

▲ *Карта Arcanum чем-то напоминает отраженную по горизонтали Африку.*

ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ

Arcanum начинается схожим с фильмом «Пятый элемент» образом: какие-то зеленомордые уроды атакуют мирный пассажирский дирижабль. После крушения чудом выживший главный герой находит под завалами умирающего карлика, который умоляет найти некоего мальчика и передать ему кольцо; сквозь дым, тем временем, продирается полусумасшедший монах какого-то ордена, убежденный в том, что избежать смерти удалось лишь благодаря божественному провидению, а сам главный герой – легендарный мессия. Позже выясняется, что так оно и есть.

СТРАНА ЧУДЕС БЕЗ ТОРМОЗОВ

С сюжетом поначалу отношения не складывались. Ведь это что же получается: человек (ну, или кем вы там решили играть), только что переживший авиакатастрофу, отправляется на поиски какого-то лешего, которому надо просто передать кольцо – причем в компании полоумного религиозного фанатика! Все так: в том же Fallout сюжетная мотивация была более убедительной, здесь же завязка слабая. Тем не менее, через час после начала игры Arcanum ловко опутывал разум паутиной интереснейших сторонних квестов, не давая ни единого повода заподозрить сценаристов Troika Games в некомпетентности. Побочных заданий и сюжетных линий здесь столько, что игра казалась абсолютно бездонной. Да что там, почти любому прохожему было, что вам сказать.

Чуть погодя, когда вы привыкнете к необычному миру игры и войдете во

▼ *Взгляните на это! 16 школ магии по 5 заклинаний в каждой! А букв-то, букв-то сколько...*

Если ваш герой – полуорг, найти для него партнершу в публичном доме будет непросто.

Огнемет – наш выбор, если есть напарники, готовые прикрыть спину, пока герой жжет на передовой.

ТЫ ЗАПАРИЛ!

Arcanum принято причислять к так называемому «стимпанку». В глобальном понимании стимпанк – это направление жанра научной фантастики, изображающее альтернативный вариант развития человечества, при котором технологии паровых машин и простая (по современным меркам) механика были освоены в совершенстве. Подобно киберпанку, стимпанк делает особый акцент на низком уровне морали и культуры в обществе, социальном расслоении, антиутопичности происходящего в целом. В киберпанке для этого даже есть особый слоган: 'high-tech, low-life'. В более узком смысле Arcanum правильнее причислять к фэнтезийному стимпанку, поскольку тут в ногу с наукой шагают и магия, и привычные сказочные расы. В остальном же все по правилам, классический стимпанк: паровозы, аэропланы, дирижабли, телеграф, газовое освещение городских улиц и фраки с цилиндрами.

ARCANUM ПОКАЖЕТ, КАК ИЗ МАЛЕНЬКОЙ ИСКРЫ РАЗГОРАЕТСЯ ПЛАМЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

вкус, Arcanum покажет, как из маленькой искры разгорается безумное пламя захватывающих приключений. Ничтожная завязка (маленькое колечко) через несколько часов игры превратится в сильнейший, уникальный сюжет. На карте мир Arcanum выглядит маленьким, но это иллюзия: разработчики утрамбовали в него столько локаций, персонажей и драм, сколько нет, кажется, вообще ни в одной другой ролевой игре.

Это странно, но география Arcanum больше всего напоминает Diablo 2: в этой скромной вселенной нашлось место и для жарких восточных стран, и для ледяных пустынь, и даже для острова, ради путешествия на который за бешеные деньги придется купить корабль – или угнать его. Кстати, здесь кроется еще одно сходство с Fallout: принцип «уговори, укради или убей» работает в Arcanum почти в любой ситуации. Этот самый корабль, например, можно выиграть в карты, купить (для этого, правда, скорее всего, придется убить владельца магазина где-нибудь в другом городе, сумма ОЧЕНЬ внушительная), угнать... А можно плюнуть на все эти махинации и вымянять судно у призрака старого пирата – правда, то что придется сделать, чтобы он согласился отдать главному герою корабль, – совсем другая история. Вообще, почти каждый квест в этой игре – именно «история». Тут очень мало заданий типа «поди-принеси», но даже такие поручения обычно превращаются в маленькое, но сложносочиненное приключение.

Для игры существует hi-res pack, позволяющий сделать игру более-менее презентабельной. Правда, напрягать глаза, разглядывая микроскопических букашек, – удовольствие сомнительное.

НОСИ УСЫ

Возвращаясь к теме противостояния магии и технологии, стоит сказать, что персонаж в этом контрастном мире – не белая ворона: в отличие от Planescape: Torment, главный герой которой явно выбивался из толпы окружавших его NPC, Arcanum настаивает на полном слиянии протагониста с палитрой общей картины.

Экран создания персонажа сперва пугает: столько кнопок, крутилок и вариантов нет и не было ни в одной RPG, даже самые аутентичные AD&D-игры тех лет вели себя более скромно. Arcanum же позволяла себе задерживать внимание игроков на самом первом экране на час и более, мучая их сомнениями по поводу того, что же выбрать: умение варить целебный чай из тухлых носков или талант к созданию оружия из того, что валяется под ногами. К тому же в эти нелегкие минуты игрокам коварно мозолил глаза своеобразный градусник, показывавший, в какую сторону больше

Scan BeneP34

ГЕОГРАФИЯ ARCANUM БОЛЬШЕ ВСЕГО НАПОМИНАЕТ DIABLO 2: НАШЛОСЬ МЕСТО И ДЛЯ ЖАРКИХ ВОСТОЧНЫХ СТРАН, И ДЛЯ ЛЕДЯНЫХ ПУСТЫНЬ.

склонился персонаж – к волшебству или к прогрессу. Для тех, кто не мог найти себя ни в том, ни в другом, была предусмотрена третья специализация: можно было сосредоточиться на развитии навыков ближнего боя и тупо рубить всех мечом. Или рубить мечом и жарить заклинаниями. Или рубить мечом и добивать из пулемета. Вариантов, одним словом, была масса, глаза разбегались от такой демократии.

Теоретически каждая специальность была конкурентоспособна: у магов на выбор была дюжина разных школ с возможностью призывать на поздних уровнях всяких демонов, а у технарей был колоссальный выбор специализаций – от травничества и электрики до возможности собрать себе огромную винтовку под названием Elephant Rifle и неповоротливого, но смертельно опасного механического паука с двигателем внутреннего сгорания.

МОЕ КУНГ-ФУ СИЛЬНЕЕ

На деле же все оказалось куда печальнее: то ли баланс в Arcanum был сломан по какой-то дурацкой случайности, то ли над ним не работали вовсе, потому что маги ближе к середине игры легким движением руки превращали любого противника в кучу дымящегося пепла, а технари с их громыхающими дробовиками и паровым Power Armor из любой битвы выползали еле живыми. Первый раз я прошел Arcanum именно инженером-стрелком, было страшно обидно, но безумно интересно: за преступные упущения в балансе я проклинал разработчиков вместе с их игрой, зато с каким удовольствием я искал новые схемы, детали и собирал новые железяки! Толстый одноклассник Саша, игравший магом, ежедневно сыпал соль на рану: сколько, мол, раз ты пытался убить ту тварь в подземелье? Раз восемь, наверное, но так ни разу и не получилось. А он, скотина, один раз нажал на кнопочку «desintegration» – и противник развалился на тлеющие куски!

***

Arcanum – игра в той же степени примечательная, в какой и неоднозначная: она содержала огромное количество оригинальных находок, свежих идей и ярких открытий, но все это счастье едва не оказалось перечеркнуто багами и дисбалансом – далеко не все были готовы терпеть такой профессиональный шовинизм. Замечательный пример того, что надо во всем знать меру: Troika Games, видимо, решили сделать игру своей мечты и заварили очень густую кашу, расхлебывать которую оказалось некому. В подобных случаях обычно получается либо нечто совершенное, либо – отвратительное. У Troika Games получился Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. ■

Наглядная демонстрация происходящего в Arcanum: в одной куче-мале рубятся и воины в доспехах, и стрелки, и маги.

При общей вялости местной графики Arcanum иногда умела произвести впечатление.

Scan BeneP34

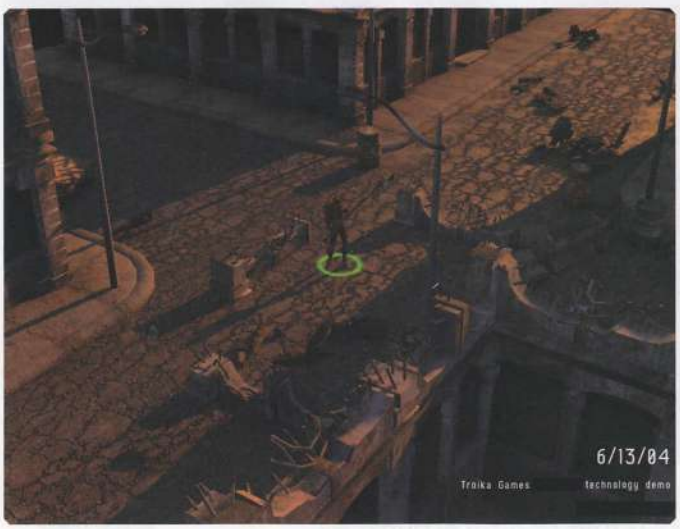
Автор:
Петр Сальников

ИСТОРИЯ TROIKA GAMES

ПЛОХАЯ КАРМА

Если говорить начистоту, то Troika Games – компания-неудачница. Поймите меня правильно: лично я очень люблю и Arcanum, и Bloodlines, но черт подери! Это надо иметь какой-то особый талант, чтобы взять несколько гениальных идей, но слепить их вместе настолько неровно и грубо, что смотреть будет жалко.

Компанию собрали люди, стоявшие у истоков Fallout, – Тим Кейн (Tim Cain), Леонард Боярски (Leonard Boyarsky) и Джейсон Андерсон (Jason D. Anderson). Трое парней как раз заканчивали работу над дизайном Fallout 2, как вдруг на их творческом пути внезапно возникли разногласия с руководством. Тогда дизайнеры плюнули на все и со словами «у нас будет свой луна-парк, с блек-джеком и шлюхами» покинули стены Interplay. 1 апреля 1998 года (отличная дата!) они создали Troika Games, выбрав такое название из-за своих должностей: Тим, Леонард и Джейран были тремя ключевыми дизайнерами и художниками Interplay во время работы над Fallout. Тут, наверное, надо сказать, что название это оказалось пророческим: Troika выпустила именно три игры.



Vampire: The Masquerade – Bloodlines.

Вот так, судя по всему, Troika Games планировали изобразить Fallout 3.

Так что здорово все-таки, что лицензия на игру перешла к Bethesda Software.

FALLOUT НА ПАРУ

В том же 1998 году они начали разрабатывать дизайн Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, убедив Sierra Entertainment стать издателем новой игры, – тут наверняка включились механизмы доверия к людям, приложившим руку к легендарному Fallout, поэтому Sierra ничтоже сумняшеся согласилась на партнерство. В 2001 году игра вышла и, несмотря на всеобщие вопли о непричесанности и убитом балансе, получила неплохие оценки в СМИ (средний балл на Metacritic – 81%) и стала самой продаваемой игрой компании, разойдясь тиражом в 234 000 копий.

ПОЧКОВАНИЕ

После какого-никакого, но все-таки успеха Arcanum Troika Games делится на две внутренние команды и начинает параллельную разработку двух разных игр. С этого момента пошел обратный отсчет: каждая следующая игра продавалась тиражом более низким, чем предыдущая.

Первая команда работала над The Temple of Elemental Evil, в качестве издателя которой выступала Atari. Игра была основана на D&D-системе третьей редакции, и в связи с этим получила ряд комплиментов от прессы, но вместе с тем была обругана за паршивый сюжет и надоедливые баги. Выйдя в 2003 году, The Temple of Elemental Evil получила вялые отзывы и оценки (71% – среднее арифметическое на

Scan BeMeP24

Автор этого знаменитого рисунка – Леонард Боярски, художник и один из основателей Troika Games.

Metacritic), став, таким образом, самой низкооцененной игрой от Troika. Финансовое положение компании после ее релиза только ухудшилось: TTOEE разошлась тиражом всего в 128 000 копий – по сравнению с цифрами Arcanum это был провал.

СОСАТЬ. КРОВЬ.

Одновременно с этой игрой второе подразделение Troika Games занималось разработкой трехмерной RPG Vampire: The Masquerade – Bloodlines, специально для Activison. Для создания Bloodlines разработчики использовали раннюю версию фирменного движка от Valve Software – Source, и работы над игрой были закончены уже в октябре 2004 года.

Тем не менее, в этот момент Activision не могла выпустить игру, поскольку была связана с Valve некими обязательствами касательно их движка. Таким образом, Bloodlines вышла одновременно с Half-Life 2 – 16 ноября 2004 года. Критики хвалили визуальную составляющую игры, музыку и звуковое оформление и даже сюжет, но вновь заострили внимание на теперь уже фирменной фишке Troika – диком количестве багов.

Несмотря на сравнительно высокие оценки в прессе (80%, согласно статистике на Metacritic), игра продалась смешным тиражом – всего 72 000 копий. Причина этого крылась не в том, что игра была плохая, а в неграмотном маркетинге: только дурак мог издать игру одновременно с продолжением супер-хита межгалактического масштаба.

***

Так Troika Games, компания, состоящая из талантливых, но, похоже, чересчур легкомысленных людей, скатилась в яму забвения. В 2004 году они пытались найти издателя для очередной игры про постапокалипсис, не разглашая ни ее названия, ни каких-либо других подробностей, но ничего не вышло. В результате в январе 2005 года Troika Games была закрыта, а ее сотрудники разбежались кто куда: некоторые ушли работать в Blizzard, другие – в Obsidian, третьи – в Sony.

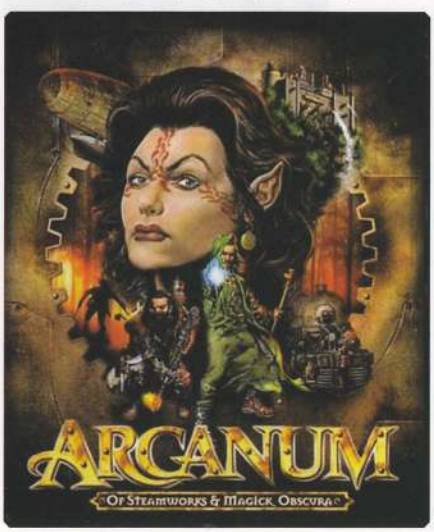
Примечательно, что даже сейчас, спустя почти десять лет после выхода первой игры от Troika Games, поклонники клепают бесконечные фан-сайты, поддерживают уже давно существующие крупные ресурсы и занимаются созданием карт, модификаций и патчей для их игр. Ценность для жанра, говорю я вам! Вот она. ■

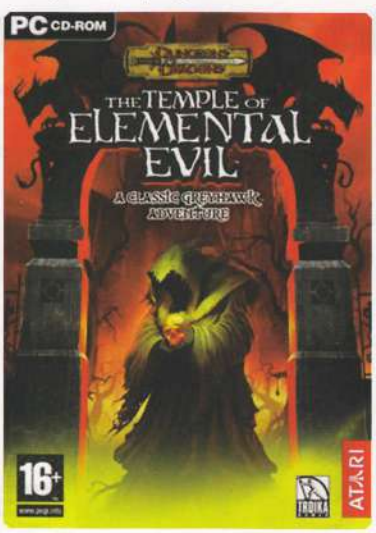
МАСКИ-ШОУ

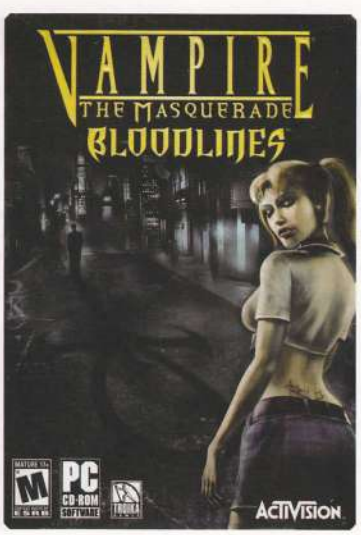
Мало кто знает, что Vampire: The Masquerade, под заголовком которой вышла RPG Bloodlines, – это старая настольная ролевая игра от дизайнера Марка Рейн-Хагена (Mark Rein-Hagen), впервые выпущенная в 1991 году. Изначальная база The Masquerade – система Storyteller System, создателем которой является фирма White Wolf.

Свод правил The Masquerade центрирован на вампирах, готической культуре и так называемом «мире тьмы» – действие как настольных, так и компьютерных игр разворачивается исключительно ночью.

Непосредственно «маскарадом» здесь называется особый договор между вампирами и людьми, заключенный много веков назад: одно из ключевых правил игр серии Vampire – никогда никому не говорить и никоим образом не показывать, что вы вампир. В случае если персонажа застают за распитием крови в общественном месте, «маскарад» оказывается нарушен, и за героем отправляются охотники на вампиров – причем от своих зубастых собратьев помощи ждать тоже не приходится: «маскарад» – это закон, нарушение которого преследуется обеими сторонами.







Scan BeneP24

MICROSOFT ВОСКРЕШАЕТ PC

5 ЛЕТ НАЗАД

В Microsoft «вдруг» пришли к выводу, что отсутствие с их стороны инвестиций в развитие PC как игровой платформы медленно убивает рынок компьютерных игр. Аналитики были согласны: ежегодно в США доход от игр для Windows падал на 10 процентов. Microsoft решила исправить ситуацию. Было объявлено, что вскоре на коробках с компьютерными играми появится надпись «Games for Windows». Тем самым Microsoft намерена напомнить о ПК как игровой платформе. Идею поддержали многие игровые издательства.

Кроме того, новая операционная система Windows Vista была провозглашена «самой дружелюбной» к компьютерным игрокам. Впрочем, директор компании Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) не разделял оптимизма боссов Microsoft. Он обвинил корпорацию в равнодушии к нуждам игровых разработчиков: «Не могу назвать ни одной фичи в Vista, которая была бы полезна нам, разработчикам». ■

Games for Windows®

Вот он, символ нашей игровой платформы.

Гейб Ньюэлл, один из создателей Half-Life, раскритиковал Microsoft.

КАРМАКА ВЫГНАЛИ ИЗ ID

И з техасской студии id Software уволили Кармака. Нет, не Джона Кармака (John Carmack), а Эдриана Кармака (Adrian Carmack), ведущего художника и одного из сооснователей id. В последние месяцы другие боссы компании пристально следили за временем прихода и ухода Кармака на работу, ограничили его доступ к финансовой документации и даже уменьшили размер дивидендов с продаж игр.

В чем причина травли? Эдриану Кармаку принадлежали 41% акций id Software. У четырех других владельцев студии – 59%. По условиям трудового контракта, покидая компанию, Эдриан обязан был продать свои акции бывшим коллегам, причем, всего за 11 миллионов долларов, хотя его пакет стоил

Эдриан Кармак пакует вещички.

раза в четыре дороже. Кармака выжили, а его акции поделили. Эдриан обратился в суд, но чем закончилось дело, никому не известно. В id помалкивают, а о Кармаке уже пять лет ничего не слышно. ■

КОНЕЦ MYSTИФИКАТОРОВ?

И стория американской студии Cyan Worlds неразрывно связана с культовой квест-серией Myst. В сентябре 2005 года увидела свет Myst V: End of Ages, провозглашенная заключительной частью эпопеи. Она запросто могла стать последней игрой Cyan Worlds. В том же месяце был распущен весь штат студии. Увольнения избежали лишь президент компании Тони Фраймен (Tony Fryman) и один из ее основателей Рэнд Миллер (Rand Miller). Долгое время было непонятно, чем они заняты: поиском финансирования или же распродажей офисной мебели и техники.

Финансовые проблемы начались еще после выпуска адвенчуры URU: Ages Beyond Myst. Игра не окупила и половины стоимости разработки. К счастью, в конце 2005 года Cyan Worlds нашла спонсора и приняла назад на работу почти всех уволенных сотрудников. Но даже сейчас компания еле сводит концы с концами. ■

Myst V – последняя игра Cyan Worlds.

Рэнду Миллеру удалось спасти свою студию.

10 ЛЕТ НАЗАД

УДАЧНАЯ ПОКУПКА

Издательство THQ приобрело американскую студию Volition, на тот момент известную геймерам по космосим-серии Descent. Однако покупателя интересовали не старые хиты разработчиков (тем более что права на франчайз все равно принадлежали Interplay), а еще не вышедшие проекты: ролевая игра Summoner и шутер Red Faction. Вместе со студией THQ получило онлайновый сервис Parallax Online (увы, он уже давно не функционирует). Надежды издателя оправдались на сто процентов: и Summoner, и Red Faction стали хитами. Сейчас Volition трудится над Red Faction: Armageddon и Saints Row 3. ■

Volition продолжает развивать серию Red Faction и по сей день.

КОМУ 50 ТЫСЯЧ?

Издательство Sierra объявило о проведении мирового чемпионата киберспортсменов Tribes 2: World Domination. Как ясно уже из названия, чтобы выиграть главный приз – 50 тысяч долларов, нужно было стать лучшим в многопользовательском шутере Tribes 2. Отборочные соревнования планировалось провести в США, Европе и Азии. Турнир не состоялся в намеченный срок. Релиз игры был назначен на осень, однако разработчики – студия Dynamix – попросили Sierra продлить бета-тестирование. Издатель пошел навстречу, и релиз Tribes 2 перенесли на весну 2001 года. ■

Финал турнира прошел летом 2001-го.

Scan BeneP34

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. Иван Гусев, член экипажа флагманского крейсера «Гиперион», только что был принудительно выведен из состояния анабиоза. Очнувшись, я обнаружил рядом с собой два мешка писем. Черт, как все это не вовремя! Однако работа есть работа. У нас на звездолете все при деле: кто-то чинит оружие, кто-то занимается исследованиями, кто-то стоит на капитанском мостике. А я читаю письма и отвечаю на них максимально корректно. Недавно один Преданный читатель (так подписался) написал: «Ваня, с чувством юмора не сложилось, так может ну его, а? Может, без него попробовать отвечать на письма? Вы поражаете энциклопедическими знаниями, а рядом шутки детского сада». Очень хотелось ответить ему без шуток-прибауток, чисто по-мужски. Но сдержался. У нас на «Гиперионе» следят за дисциплиной. Если что, могут и без обеда оставить.
Кстати, хотел поблагодарить всех, кто черканул весточку в редакцию. Надеюсь, вы и дальше будете делиться с нами своими идеями, замечаниями, наблюдениями. Пишите чаще!

КАК УБЕДИТЬ РОДИТЕЛЕЙ НЕ БОЯТЬСЯ ИНТЕРНЕТА И ПОРТЯТ ЛИ ИГРЫ КИНОРЕЖИССЕРОВ?

ПИСЬМО НОМЕРА

Пишет вам большой пиратоненавистник. Я не могу убедить родителей купить хоть что-нибудь в цифровом магазине. Вот Steam, например, очень хороший сервис. Никаких проблем с установкой игр, всё в готовом виде, все патчи скачиваются автоматически, ещё много других плюсов. А что же в обычном магазине? Игре уже несколько лет, а она все еще стоит 400-500 рублей. Присутствует необходимость хранить где-то все диски. Цена высока из-за отчислений всяким лавочникам и посредникам.
Цифровые магазины очень удобны. Однако мои родители не верят, что то, что куплено в Интернете, вполне работает. Они очень боятся мошенничества. Пожалуйста, объясните им все плюсы цифровых магазинов.
P.S. Если вы мне не ответите, я напишу еще раз. Шутка.
Шувалов Кирилл, 10 лет

Вот уж не ожидал получить весточку от 10-летнего пиратоненавистника. Тем приятнее было читать письмо. Воспитывать уважение к авторскому праву надо с детства, причем чем раньше, тем лучше. А то некоторые школьники еще и таблицу умножения не запомнили, а с каких торрент-трекеров качать новинки знают... хм-м... как дважды два.
Бороться с невежеством родителей – задача не из легких. Они слышали много историй о том, как кто-то воспользовался кредиткой, оплачивая покупку в Интернете, а потом остался без цента на счете. Вам, Кирилл, нужно провести ликбез. Объясните родителям, что Steam – мировой лидер в области цифровой дистрибуции (ему принадлежит 80% рынка). Не забудьте рассказать о распродажах с сумасшедшими скидками – мамы это любят. Уточните, что на Steam буквально за копейки продается классика – вдруг папа решит тряхнуть стариной и заново пройти Deus Ex. Под давлением аргументов родители сдадутся и достанут кредитку. А вам, Кирилл, только этого и надо.
Кстати, помните, мы собирались отдать 4G-модем Yota за лучшее письмо? Ну так вот, приз только что обрел хозяина.

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»
Электронные письма ждем на адрес: post@pc-games.ru

Scan BeMeP24

Здравствуйте уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ»! Пишу вам в первый раз, хотя журнал читаю уже три года! Прошу вас разместить на ваших дисках хороший эмулятор PlayStation 2, если это возможно. Очень хочется поиграть в Call of Duty 3 (я фанат этой серии, но, к сожалению, по непонятным причинам в свое время третью часть не портировали на ПК), и в Killzone. Но покупать устаревшую консоль ради двух игр не вижу смысла.
Еще у меня к вам вопрос: К сожалению, в наше время на ПК-платформе ощущается дефицит хороших игр. Большинство хитов обошли нашу платформу стороной – такие как Red Dead Redemption, Gears of War 2, Alan Wake… Неужели будущее игровой индустрии за консолями?

С уважением, Константин

Не спешите с выводами, Костя. Персоналка переживет все консоли. И это не мое мнение, так считают многие эксперты, получающие огромные зарплаты за свои прогнозы. Технологии продолжают развиваться сумасшедшими темпами, а вслед за ними меняется игровая индустрия. Честно говоря, создается впечатление, что консолям осталось недолго.
К примеру, создатель серии Metal Gear Solid Хидео Кодзима полагает: приставки уйдут через 5-10 лет. С ним никто не спорит – сенсей дело говорит.
Почему умрут консоли? Их разработка и обслуживание стоит все больше денег, создание игр дорожает с каждым годом, а значит, растут риски. Бизнесмены никоим образом не заинтересованы в провале и будут искать новые способы взаимодействия с геймерами. Так, британец Сэнди Данкан, ранее работавший на Microsoft и продвигавший Xbox в Европе, считает, что скоро к телевизору перестанут подключать всякие «коробки». На смену PlayStation 3, Xbox 360 и Wii придут платные сервисы контент-провайдеров. Такие как OnLive. Включил телевизор, подрубился к серверу поставщика цифровых развлечений и начал играть – вот как выглядит будущее, по мнению Данкана и многих других аналитиков.
Впрочем, персоналку все эти изменения затронут в меньшей степени, чем консоли. PC – в первую очередь рабочий инструмент. И пока в офисах и кабинетах стоят миллионы компьютеров, будут выпускать и игры для них. Придете вы домой, проверите почту, а потом запустите Internet Explorer или Firefox и продолжите прохождение очередной Call of Duty. Ага, прямо в браузере.
Что касается эмулятора для PlayStation 2, то на сегодняшний день существует лишь один работающий – PCSX 2. Дело он свое знает, однако своенравен и капризен. Его нужно поднастраивать под каждую конкретную игру. Лично я бы не стал тратить на это время ради Killzone.

Здравствуйте, уважаемая редакция и вы, Иван. Я пишу вам во второй раз (жаль, что предыдущее письмо не опубликовали, но ничего страшного).
Сейчас все говорят о влиянии видеоигр на киноиндустрию, и этого нельзя отрицать. Совсем недавно я посмотрел самый худший из виденных мною боевиков «Адреналин: Высокое напряжение» и нахожусь в полном УЖАСЕ. Мои знакомые говорят, мол, режиссер наигрался во всякие игры, принял кокаин и потому снял бред. Но что если бы режиссер этого трэш-блокбастера играл в Max Payne или, на худой конец, в Grand Theft Auto, а не в Postal и Left 4 Dead? Очевидно, создатели фильма не любят мудреный сюжет (что в играх, что в фильмах) – вот и напрочь лишают фильм нормальной истории. «А что, ведь в Postal сюжета почти нет, а чем «Адреналин» хуже?» – вероятно, рассуждали режиссеры. Отсюда напрашивается вывод, что благодаря трэшу в играх выходит трэш и в кино. А вы как думаете, Иван?

Анатолий Юрьевич, город Ухта

Трэш-кино снимали задолго до появления первой электронной игры. Дрянные фильмы выпускают по тысяче причин. Например, не повезло с бюджетом. Или продюсер настоял, чтобы главную роль отдали его бесталанной любовнице. Режиссер-новичок не сдюжил проект. Или в монтажной перестарались, пытаясь впихнуть девять часов отснятого материала в час сорок.
По мотивам Super Mario Bros. вполне можно было снять приличную комедию с привкусом экшна. А получилась катастрофа. Как вспоминал впоследствии исполнитель роли Марио Боб Хоскинс, на съемочной площадке творился форменный бардак. Съемками руководили муж и жена без особого опыта в киноиндустрии. Хоскинс без стеснения называет их «высокомерными идиотами».
Кстати, при всей моей нелюбви к серии Postal, она вполне могла бы послужить основой занятного фильма. Однако когда за дело берется Уве Болл, считай, что фильму выносится приговор.

Здравствуйте, уважаемая редакция. Глядя на сегодняшних геймеров, хочу обратиться к ним через ваш журнал (если повезет, конечно).
Всем знакомо чувство глубокого погружения в мир какой-либо книги или фильма. Вы можете забыть о том, что вас окружает, даже о себе самом. Если вы не из числа безумных фанатов какой-либо книги/фильма/сериала, такое погружение вряд ли серьезно скажется на вашей личности, но в мире компьютерной игры «завязнуть» легче, а главное – приятнее. Потому что вот оно, ваше новое «Я», бегает по мирам фантастической красоты и глубины, бесстрашно расправляется с ордами монстров, делает то, о чем вы так мечтали в реальности – крутит роман с прекраснейшей девушкой, например. А также, возможно, доказывает вашу крутизну в онлайне, собирая несчетные фраги или получая высший уровень. Плохо лишь одно – ваше реальное «Я» в мире менее чудесном, да и без респауна.
Я пытался бросить игры, осознав это, но потом снова вернулся к ним, поскольку увидел в них отличный инструмент для развития. Ведь не секрет, что игры могут развивать реакцию, логику, стратегическое мышление, умение ориентироваться в ситуации. Если вы уже «увязли» или на пути к этому, прислушайтесь к моим советам:
*** Отведите на игры определенное время, причем свободное. Это – хобби, и никак не более.**
*** Отбросьте игры, которые не могут вас развить. В первую очередь – MMORPG. Жизнь в них может стать более реальной, чем должна, виртуальные знакомства дороже реальных…**
*** Развитие там, где нужно напрягаться. Например, шутеры и стратегии. Всегда найдется противник сильнее вас, а значит, развиваться можно до бесконечности.**
*** Отберите главные для себя игры. Я выбрал Counter-Strike: Source, Audiosurf, жду StarCraft 2.**
*** Отбросьте мысли о фрагах, рейтингах, достижениях, рангах и прочей ерунде. Это вас лучше не сделает. Главное – процесс. Почувствуйте себя здесь и сейчас и сконцентрируйтесь на игре. Я смотрю на себя и вижу прогресс. Чего и вам желаю.**

С уважением, Moonlight

Я бы не стал преувеличивать привлекательность виртуальных вселенных. Да, творить подвиги – это здорово. Но сколько принцесс вы спасете, сколько деревень защитите от болотного лиха и как много километров промчитесь на клеевой тачке-прототипе, прежде чем все это надоест до чертиков? Приключения… Знаете, они тоже приедаются. И самое главное, наше реальное «Я» живет в мире куда более чудесном, чем любой из придуманных геймдизайнером. Ничто никогда не сможет заменит реальность. Один-единственный поцелуй настоящей красивой девушки заменит все постельные сцены Dragon Age.

Здравствуйте, Иван Гусев и все редакция «РС ИГР». Пишу вот с каким вопросом: а вы помните свою «первую игру»?

Scan BeneP24

Недавно я случайно наткнулся на нее в Интернете, аж слеза навернулась. Игра называется «Дональд Дак. Утиные истории». Сразу вспомнил, как просиживал за ней кучу времени, как пытался спасти подругу этого селезня в матроске, с каким трудом проскакивал все преграды… С тех пор прошло уже 9 лет, я повзрослел, закончил школу, приобрел жизненный опыт, узнал, чем RPG отличается от RTS, и много еще чего. Но эта игрушка напомнила о детстве, таком чистом и безмятежном, где не было суматохи. Ну что-то я заболтался. Что за игры были у вас первыми?

Кирилл Торгашин

Конечно же, все сотрудники редакции помнят свои первые игры. Это же как первый просмотр «Звездных войн» – такое не забывается. Большинство начинали еще на «Денди» и ZX Spectrum. Потом PC со всеми вытекающими отсюда последствиями: Civilization, Dune II, Alone in the Dark, The 7th Guest, Master of Orion, X-COM: UFO Defense, Wolfenstein 3D, Doom… Да много чего было.

Лично для меня первой стала нинтендовская Duck Hunt. Друг Пашка пришел ко мне в гости с какой-то странной штуковиной, подключил ее к телевизору, вручил пластмассовый пистолет и велел: «Стреляй по уткам». И было мне счастье. Персональный компьютер появился у меня много позже, и какое-то время я не играл ни во что. Некогда было: учеба и журналистика казались важнее. Но однажды мне принесли Doom II, и мир изменился навсегда. Я стал геймером.

Правильный привет всем правильным людям, день и ночь трудящимся над правильным журналом! Либо это я чего-то недопонимаю, либо разработчики игр, но в последнее время, как мне кажется, игры становятся все менее интересными. В основном я говорю о RPG. Да открытый мир, да крутая графика, да три концовки, но если все это убрать и оставить голый геймплей, то играть будет не во что! Где сама игра? Это же не фильм, где главное сюжет и спецэффекты. Это игра! А в игру должно быть интересно ИГРАТЬ! А где интерес? Его пытаются вызвать с помощью уровня сложности Hard, когда враги становятся в 7 раз сильнее. И это должно вызывать интерес? По крайней мере, в моем понимании – нет. Вспомните старые игры. Те же «Проклятые земли». Действительно интересно было думать: «Так, тут семь орков. А ведь с них падает такой редкий обсидиан! Использовать усиление и бежать драться? Нет, я слишком близко, мою магию заметят раньше времени. Может быть, подождать, пока один уйдет, второго убить со спины в голову, а остальных бить в честной драке? Нет… не смогу… Точно! Надо заманить их в узкий проход, где они не смогут уместиться все вместе и бить по одному!» Такие нюансы действительно не давали оторваться от игры. А усиление врагов до состояния железобетона – способ тех, кому больше нечем заинтересовать игроков!

С уважением и негодованием,
ваш постоянный читатель PCих

Я бы не стал категорически разграничивать фильмы и игры. И то и другое предназначено для нашего развлечения, и так уж сложилось, что люди любят интересные истории и смотреть на огонь. Поэтому закрученный сюжет и первоклассные спецэффекты совершенно не лишние в играх. Без них теперь и ААА-проект не ААА-проект, а так… бюджетная забава.

Другое дело, иногда разработчики чересчур увлекаются, «сажают» игру на скрипты и пускают геймера по «коридору», чтобы он ненароком не пропустил заботливо срежиссированный взрыв или другой удачный кадр. Когда ловишь себя на мысли, что не ты играешь, а с тобой играют, интерес быстро улетучивается. Представьте, как скучно было бы гонять в футбол, если бы все события матча были заранее срежиссированы. «Так, – говорил бы постановщик, – на 4-й минуте я хочу штангу, на 12-й – опасный угловой, а на 24-й, милые вы мои футболисты, будьте любезны обеспечить гол. Причем забитый головой. Потом счет сравниваем, красная карточка и на последней минуте – третий пропущенный мяч. Все равно в чьи ворота, но голкипер должен потом сидеть на коленях и заламывать руки в отчаянии». Матч получился бы зрелищным, но насквозь фальшивым. А люди чувствуют фальшь и не любят ее.

Впрочем, я не считаю, что в последнее время игры стали скучнее. Как раз наоборот! Игровая индустрия повзрослела, крепко стала на ноги и теперь такие аттракционы выдает! StarCraft 2 – отличный тому пример. Выверено все, до деталей, а ведь искренняя игра получилась, честная. Побольше бы таких.

Привет вам, уважаемая редакция журнала «PC ИГРЫ». Пишу в надежде получить от вас помощь. Я подсел на World of Warcraft! Подсел серьёзно, никак не могу бросить. Если я не играю в эту игру хотя бы два-три дня, меня трясет. Все мои мысли только о компьютере. К тому же я подсел и на Point Blank. У меня ужасная, невыносимая зависимость. Мои оценки в школе заметно снизились, а ведь я всего в 9-м классе. Что же будет дальше? Мне отказывают все девчонки, ни одна не хочет идти со мной гулять! У меня ведь и первого поцелуя не было. Друзья на меня не обращают внимания, им неинтересно выслушивать мои истории про ивенты и рейды. Я из нормального человека превращаюсь в неудачника!!! Что же мне делать? Помогите, пожалуйста, услышьте мою мольбу.

С уважением, стоя на коленях,
Гусейнов Самир.

Кто-то пытается жестоко пошутить над бедным господином Гусейновым? По крайней мере, таким было мое первое впечатление от письма. Как правило, парни редко рассказывают о неудачах на личном фронте и уж тем более не распространяются о первом поцелуе. Единственное место, где мужчины в открытую обсуждают отношения с противоположным полом и не боятся казаться ранимыми и сентиментальными, – это «Дом 2». И то, уверен, их заставляют делать это продюсеры передачи, угрожая «выселением».

Впрочем, даже если это письмо написал сам Самир, а не его приятель-приколист, ничего страшного в жизни господина Гусейнова не происходит. В 9-м классе у многих не ладится с девчонками. У меня и на первом курсе университета все было ох как плачевно. Если бы я и вправду дружил со всеми девушками, говорившими мне: «Знаешь, давай останемся друзьями», пришлось бы арендовать Кремлевский Дворец для проведения дней рождения.

Все наладится. World of Warcraft и Point Blank опротивит, а школа закончится. Сам не заметишь, как наступит такой день, когда красивая девчонка из компании подойдет и скажет: «Гусейнов, ты, должно быть, тупой. Никаких намеков не понимаешь. Другой бы давно уже в кино пригласил».

Привет, уважаемая редакция Правильного. Снова заставил себя черкнуть вам пару строк в свободное время. Хочу поделиться с вами впечатлениями о последних событиях в онлайн-играх. Начну с хорошего. Помните, я вам писал, что мой аккаунт в Lineage 2 взломали и обнесли подчистую? Так вот, часть вещей админы мне все же вернули. Немного конечно, но зато самое ценное, так что теперь жить можно, и я, как и раньше, по вечерам захожу на пару часиков покачаться и устроить PvP. Все было бы хорошо, но взломали мой другой аккаунт! Это был подарок от друга, и ничего ценного там, в принципе, не было, кроме моего дракона 57 уровня и его гнома 73, но все равно обидно. Это еще полбеды. Меня забанили в Point Blank. Вы, наверное, скажете: не надо было читерить, так тебе и надо. Да только дело в том, что на мою статистику без слез не взглянешь (спасибо тем же «читакам», которые убивают ножом сидя на своем чекпойнте). Количество смертей превышает убийства в 2.5 раза. Я даже не думал ставить читы! ЭТО ЖЕСТЬ – честного геймера обви-

Scan BeMeP24

няют в жульничестве! Надеюсь, произошло недоразумение и меня разблокируют.
Если Innova и другие российские издатели и операторы онлайн-игр не решат проблемы с читерами-хакерами, боюсь, загнется отечественный онлайн.

Павел Меженный

Мне иногда кажется, что геймерам жилось бы лучше и спокойнее, если бы существовал международный игровой суд и онлайн-полиция. Причем, чтоб все было серьезно. Рано утром в полицейском участке на планерке копы обсуждали бы свежие происшествия.
- Питер, кто-то взломал аккаунт русского геймера. Займись этим делом. Мне нужно все: с кем контактировал этот Павел Меженный, есть ли у него недруги в Lineage 2, какие оценки в школе.
- Шеф, кто бы это ни сделал, мы его поймаем.
Вуаля – к обеду дело раскрыто, преступники арестованы. Суд приговаривает их к исправительным работам – помогать нубам в MMO.
Согласитесь, здорово бы было! Увы, содержать полицию и суд пришлось бы нам, геймерам, и цены на игры существенно выросли бы. А это никого не устраивает. Поэтому пока за порядком в MMO будут следить издатели. Ничего лучше человечество пока не придумало.
Мне искренне жаль, Павел, что вас забанили в Point Blank. Возможно, наказали за дело (не обязательно быть читером, чтобы схлопотать бан – в каждой игре действуют десятки правил, которые нужно соблюдать), а может, вы стали жертвой недоразумения. Такое тоже случается. Как раз недавно Valve пришлось извиняться перед геймерами, по ошибке отлученными от Call of Duty: Modern Warfare 2. Отстаивайте свои права, Павел.

Добрый день всем умельцам и создателям журнала «РС ИГРЫ».
Первый раз пишу вам письмо. Так что не судите строго. Читая ваши выпуски, заметил много кардинальных изменений в положительную сторону. Как в отношении самого журнала, так и DVD приложения.
Технические статьи в отношении выбора железа или периферии ПК стали для меня более объективными, так как в них теперь более подробно рассматриваются технические аспекты. Это очень и очень радует. Помимо технических статей следует отметить и ваши обзоры игр. Они потрясающие и правдивые. Данное заявление делаю не спонтанно, а после сравнений с другими редакциями и сайтами. За что хочу сказать огромное спасибо вашей редакции. Господа! Вам за ваш труд, разработчики обязаны деньги платить. Вы делаете идеальные обзоры игр, а также только в вашем журнале на дисках есть демоверсии. Почему возникают проблемы с покупкой лицензий? Я считаю, по причине отсутствия нормальных бесплатных демоверсий. Личный пример. При покупке новой игры иногда думаешь, обзор в журнале – класс. Но надо бы попробовать. Чтобы хоть чуток понять, стоит она того для меня или нет. А где демку взять, на официальном сайте? Ага, сначала зарегистрируйся, потом качай. А то бывает и не выкладывают. Поэтому и хотел сказать отдельное спасибо за демоверсии. Именно этим пунктом ваша редакция тоже помогает бороться с пиратством.

С уважением, Jerry Key Smith

Всегда приятно, когда твою работу хвалят. А когда хвалят аргументированно – вдвойне приятно. Уверяю, Правильный и дальше будет именно таким.
Пара слов о демоверсиях. Полагаю, скоро их вовсе перестанут выпускать. По крайней мере, до релиза игры. Слишком много мороки. Обычно накануне премьеры игры разработчики находятся в состоянии аврала – времени ни на что не хватает, а количество недоделок, которые нужно исправить до релиза, множится с пугающей скоростью. Начальникам очень тяжело выделять людей для создания демки. И самое главное, наличие демоверсии не так уж сильно влияет на продажи. «Бесплатные демоверсии – это роскошь, которая есть только в игровой индустрии, – недавно заявил глава немецкой студии Crytek Чават Йерли. – Думаю, в будущем мы не увидим бесплатных демоверсий». Признаться, я с ним согласен.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
Здравствуйте, у меня вопрос, есть ли какая-нибудь информация о выходе Red Dead Redemption на PC?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Пока официального анонса не было, но почти все игры Rockstar рано или поздно выходят на PC. Так что наберитесь терпения.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
Дорогие PC-игровцы! У меня к вам вопрос: откуда вы берете материал для статей в рубрике «Спец»? Из Интернета или своих источников?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Из открытых источников (Интернет, пресс-релизы) информацию мы, конечно, берем, но главное – это результат личного опыта и исследовательской работы автора материала. Плюс часто бывает, что информацию приходится запрашивать непосредственно у разработчиков или людей, имеющих отношение к теме.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
Планируете ли вы сделать возможной покупку журнала в цифровом варианте?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Есть ощущение, что это никому не нужно сейчас, читатели еще не доросли. Да и нормальный красочный журнал все-таки приятнее держать в руках, а не читать с экрана.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
Здравствуйте! Я что-то слышал, что Microsoft собирается ближе к концу года запустить сервис Xbox Live в России. А что слышно насчёт запуска в России Games For Windows Live? Или это одно и то же, так как при попытке зарегистрироваться в GfWL меня отправили на сайт службы Xbox Live?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Это не одно и то же, но тесно связанные вещи. Ключевой вопрос здесь (и не только к создателям Live, но и к нашим издателям) – можно ли будет в GfWL нормально покупать дополнения для русских изданий игр вроде Fallout 3? На этот вопрос у нас пока нет ответов. ■

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY
Продолжения StarCraft ждали многие годы. Наконец мы имеем полное право насладиться самым ожидаемым сиквелом последнего времени. Мы готовили обзор в течение двух недель – бессонные ночи, долгие часы в монтажной, стремление сделать лучшее игровое видео специально для читателей журнала. Также на нашем диске можно найти развернутый отчет о презентации StarCraft 2: Wings of Liberty в Москве. Комментируют новинку Игорь Сонин и Константин Говорун.

APB: ALL POINTS BULLETIN
Воруй, убивай или борись. Каждый выбирает для себя сам, играя в All Points Bulletin. Насколько удачной оказалась столь ожидаемая «GTA-онлайн», мы решили выяснить лично.

ЖЕЛЕЗО
Новая рубрика, в которой мы будем рассказывать о самых горячих новинках железного рынка. На этот раз под прицел видеокамеры попали пять эксклюзивных железок – и это только начало!

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
Детальное превью зубодробительного Kane & Lynch 2: Dog Days. Психопаты снова в деле, и нам есть, что об этом рассказать.

NEED FOR SPEED WORLD
Нет возможности приобрести спортивный болид в реальной жизни? Не беда, ведь Need for Speed World создан именно для любителей высоких скоростей.

ХУНТА
Эксклюзивная передача о плохих компьютерных играх. Только самый отборный шлак, только самые отвратительные детища игроделов. На этот раз речь пойдет... впрочем, смотрите сами!

Scan BeMeP34

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

ДЕМО ARMA 2: ОПЕРАЦИЯ «СТРЕЛА»
Демоверсия масштабного дополнения к тактическому шутеру ArmA 2, в которой доступна одна миссия из главной кампании, два одиночных сценария, три учебных задания, пара уровней для мультиплеера, игровой редактор и шаблон для режима Team Deathmatch. Действие Arma 2: Операция «Стрела» разворачивается через три года после событий оригинальной игры. На сей раз игроку предстоит отправиться в Такистан, охваченное войной среднеазиатское государство.

ДЕМО ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA
Демоверсия культовой RPG, действия которой разворачиваются на континенте Арканум, где магические заклинания прекрасно сочетаются с техническими изобретениями XIX века. Игра создана в традициях Fallout.

МОД FACTION FRONTS: CLEAR SKY
Мод к «Сталкер: Чистое небо» добавляет предметы, оружие и другие элементы. Улучшена графика, изменен баланс, расширены функции фракций. Появилась возможность свободной игры после сюжетного финала.

СОФТ LEGO DIGITAL DESIGNER 3.1.3
Виртуальный конструктор LEGO, с помощью которого можно собрать любые 3D-модели. Нам предлагают богатый выбор разнообразных деталей и необходимые инструменты для работы.

МОД PORTAL PRO
Сборник головоломок для Portal. Разработчики утверждают, что найти решения логических загадок будет довольно трудно, но на самом деле они легки в исполнении.

МОД LEFT 4 DEAD: I HATE MOUNTAINS
Дополнение от создателей Portal: Prelude. Кампания состоит из 5 карт, действие по большей части проходит на открытой местности. Любой уровень можно завершить различными путями.

Scan BeMeP24

КРУГИ НА ПОЛЯХ

С СЕРГЕЕМ ДУМАКОВЫМ

ВИРТУАЛЬНОЕ ЖИВОТНОЕ

«Drug Addict (Тамагочи Наркоман) – в этот раз вместо виртуального животного вам предстоит ухаживать за наркоманом. Вы сможете посадить его на иглу, напичкать экстази или всадить ему дозу героина. Но если вы не будете ухаживать за ним – он излечится, а потом и вовсе начнет новую жизнь» – вот так, дословно, на одном из многих сайтов, предлагающих платный контент для мобильных телефонов, рекламируется одна из самых популярных сегодня электронных игр.

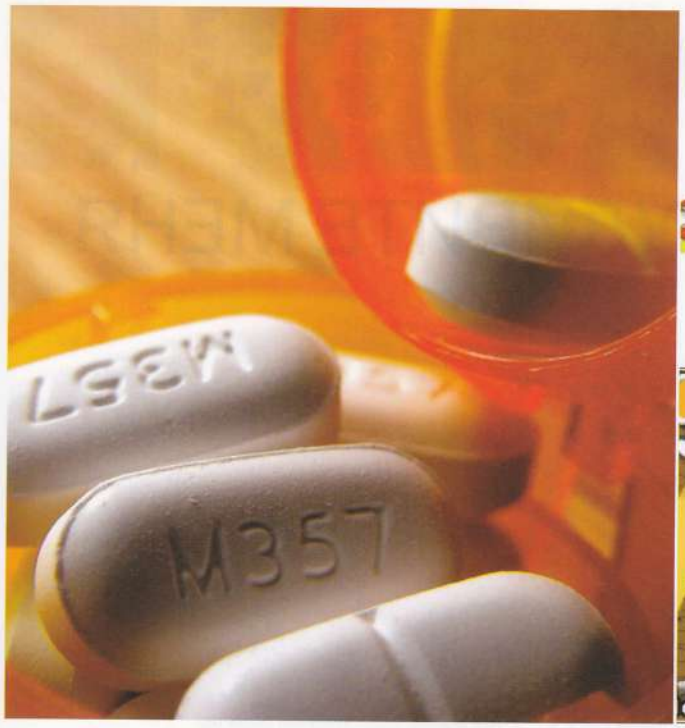
В ней и в самом деле приходится поддерживать в мультипликационном герое весьма потрепанного вида болезненную зависимость от различного рода веществ. Раскатать дорожку белого порошка, забить косяк – такие вот повседневные заботы. Переусердствовать тоже нельзя: от слишком большой дозы у нашего тамагочи может начаться (прошу прощения) передоз, а в особых случаях он физически не сможет принять неправильно приготовленный (еще раз прошу прощения) ништяк. Титульная картинка игры демонстрирует нам человека с фиолетовыми глазами, лежащего в луже собственной мочи и одною рукой держащегося за шприц. Нет, а вдруг он и вправду «излечится и начнет новую жизнь»? Нет, ни в коем случае. Этого совершенно нельзя допустить. Где тут у нас таблетки?..

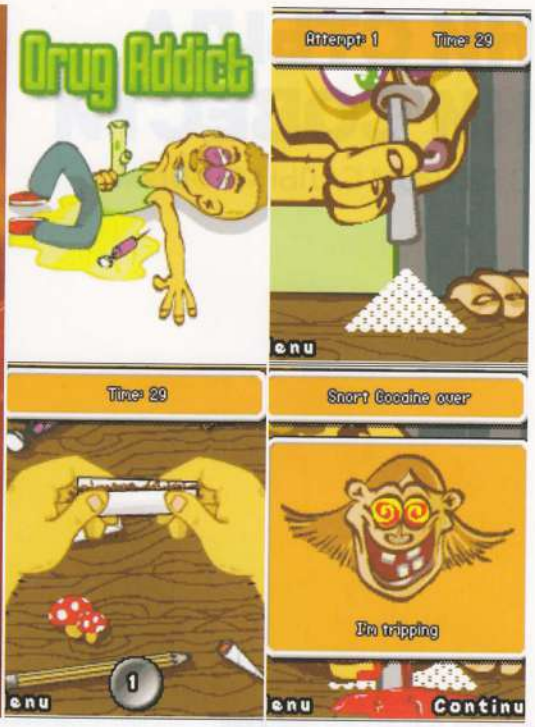
Разумеется, я не ханжа. Меньше всего на свете мне хотелось бы заниматься морализаторством или поучениями в духе религиозных телепередач – каждый выбирает то, что он выбирает, и если человек сознательно употребляет наркотики... что ж, это его выбор. Каждый сам выбирает то, как он хотел бы умереть, и если кому-то хотелось бы испустить дух в луже собственной мочи, одной рукой сжимая шприц, – вперед и удачи. Речь не об этом. Для того чтобы яснее изложить свою мысль, позволю себе обратиться к заголовкам новостей, прямо сейчас украшающим титульную страницу одного из крупнейших новостных интернет-порталов страны. «Coca Cola будет мешать». «Англичане покаялись». «Хиллари Клинтон раскрыла страшную тайну Пентагона». Само собой, в первом случае речь идет о новом уличном аппарате по продаже газировки, во втором – об официальных извинениях, принесенных кому-то заявочным комитетом Англии на проведение Чемпионата мира по футболу, а в третьем – о заявлении минобороны США по поводу количества у этой страны ядерного оружия. Имеет ли вся эта мерзость какое-то отношение к журналистике? Наверняка те люди, которые придумывают все эти жуткие заголовки, считают, что имеет – и самое непосредственное. И объяснять им, почему они неправы и что всем было бы большое счастье, если бы они навсегда потеряли способность читать и писать, – дело пустое и неблагодарное. Аргументация одна: нас читают миллионы! А раз так – мы правы, о'кей?

Так вот. Точно так же бесполезно объяснять авторам замечательной игры Drug Addict, почему их творение – верх чудовищного непрофессионализма и самый настоящий индустриальный позор. Люди свободных профессий всегда сами выбирают способ общения с аудиторией. Когда аудитория непривычна к их произведениям, лучшие из таких людей сами формируют свою аудиторию, заставляют ее отказываться от привычного восприятия вещей и способа реагирования на повседневные раздражители. Иными словами, умный человек всегда найдет способ заставить своего ближнего есть вилкой, а не голой пятерней – несмотря на то, что пятерней и ловчее, и удобней. Если ты составляешь кошмарные заголовки просто потому, что ты не в состоянии заинтересовать людей собственно самим материалом – или делаешь игры про карманного наркомана, потому что это тупо смешно (ну как же, он так забавно верещит во время ломки!) – ты выбрал не ту профессию. Иди в политики: говорить то, что люди хотят услышать, и делать на этом деньги – их хлеб.

Рынок контента для мобильных телефонов (и, если уж на то пошло, рынок сетевых новостей) в последнее время вообще стал неотличим от порноиндустрии – и далеко не все представители порноиндустрии вызывают такое же отвращение. Потому что умные люди, занимающиеся этим за деньги, есть и там, и здесь, но только в случае с мобильным контентом это люди, которые начали заниматься производством игр потому, что любили и хотели делать хорошие игры. И, что самое важное, они почти наверняка умеют делать хорошие игры – но делают вот Drug Addict. Потому что купят. А в сделках с совестью самое сложное – это совершить первую, все остальные идут значительно легче. Глупо полагать, что по-

Scan BeMeP24





сле Drug Addict разработчики этого чуда сделают новую King's Bounty (точно так же, как автор блистательного заголовка «Coca Cola будет мешать» никогда не напишет статью на Пулитцера). А вот то, что покупатели этой игры захотят после нее установить в свою драгоценную мобилку «Тамагочи-алкоголика» или «Тамагочи-гопника» – это сомнению не подлежит, и скажите пожалуйста: глядя на цифры продаж «Наркомана», сколько умельцев начнут клепать своих «Тамагоч» вместо того, чтобы сочинять новую King's Bounty? Вот именно. Так работает рынок. Так работает древняя формула «спрос-предложение». Так работает наше сознание – хотим мы того или нет.

Хотелось бы верить, что в мире «больших» компьютерных игр все обстоит иначе – но увы. Самый перспективный и активно разрабатываемый сегодня сегмент электронных развлечений – игры для социальных сетей – являет собой самые настоящие ворота в ад измученной людской психики. Игры для соцсетей, несмотря на то, что являются полной противоположностью играм для мобильных телефонов (там – ставка на социальную вовлеченность, здесь – на индивидуальные вкусы и предпочтения), по сути являются чуть измененным вариантом последних. Тот же возведенный в ранг чуть ли не высшей математики примитивизм, то же педалирование простейших эмоций и инстинктов, только умноженное еще и на последние достижения в области визуальной аддиктивности (это когда пользователь не может перестать нажимать на кнопки в игре потому, что ему приносит наслаждение сам процесс, настолько привлекательно он выглядит на экране). Быстрые деньги – и ладно бы, будь это уникальной идеей. Нет, все работает именно так, как описано абзацем выше: все более или менее популярные игры для российских социальных сетей сделаны по образу и подобию уже существующих англоязычных, как та же «Ферма». Развитие индустрии? Вот оно. Происходит на ваших глазах. Уже произошло. В нас играют миллионы – а значит, мы правы. О'кей? ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Scan BemeP24

НИ СТЫДА НИ СОВЕСТИ

С ПЕТРОМ САЛЬНИКОВЫМ

УДИВИТЕ МЕНЯ

Поскольку моя работа уже несколько лет связана с компьютерными играми, я не играю в них дома: домашний компьютер, недавно доведенный до почти что космической конфигурации, я использую только для того, чтобы писать музыку и смотреть перед сном тупые сериалы. Единственную приставку, которая у меня есть (это Xbox 360), я на 90% использую для просмотра DVD-дисков. Если я во что-то играю, то это, скорее всего, Fallout 3: Game of The Year Edition, либо – что-то новое или от лени, потому что обычно мне есть чем себя занять, а новые игры – это почти всегда неинтересная ерунда, которую я видел много раз.

С возрастом следить за новинками и играть в них стало очень скучно, особенно когда игры превратились в работу и соорудили внутри моей головы вавилонскую башню, упирающуюся во внутреннюю поверхность черепной коробки – и лезут, лезут по ней вверх в порядке очереди. Это не потому, что я стал старый или такой прямо уж «взрослый», просто почему-то трата времени стала ощущаться как никогда живо.

Работа, связанная с играми, – цикличный путь: сначала я хотел знать об играх все, писать о них, участвовать в создании и крутиться в индустрии волчком, а сейчас – меня приглашают на работу потому, что я знаю практически все об играх, о процессе их создания, локализации, о бизнесе и планах знаменитостей. Но я был бы искренне рад избавиться от всех этих знаний, заменив их на литературный массив, потерянный где-то в детстве, когда вместо того, чтобы читать умные книги, я пялился в монитор с WarCraft 2. Или в телевизор с Battletoads And Double Dragon; вы знаете, несмотря на то, что я на протяжении нескольких номеров внушаю окружающим, что лучшие в мире игры – это Quake и Morrowind, за BaDD я провел рекордное количество времени, кажется, ни в одну игру я не играл столько раз, сколько в эту. Почему? Потому что со времен «Боевых жаб» в играх изменилось немногое. Да, появилось 3D, с бумажных носителей в видеоигры перебрались сложные ролевые системы и с каждым годом становящееся все натуралистичнее насилие, но на концептуальном уровне рынок видеоигр представляет собой грядки, засаженные одинаковой ботвой. По-настоящему достойные пристального внимания продукты появляются раз в 5 лет – и тут же превращаются в трафарет для изготовления игр следующей пятилетки. Так было с C&C, Diablo, Duke Nukem в середине девяностых; это продолжилось и в новом столетии – только тогда в индустрию пришли значительно большие деньги, а технологический скачок, позволивший создавать аппаратуру и графику «следующего поколения», сильно сместил приоритеты. Одним стало плевать на всякие концепции: они выросли, надели галстуки, получили хорошую работу, обзавелись приставками и стали относиться к играм как к развлечению на один вечер; другие начали ныть о том, что «игры уже не те».

Первые оказались идеальной целевой аудиторией обновленной индустрии, а вот вторые сильно ошибались, потому что игры были все те же. Точнее – одни и те же.

При взгляде на почти любую новинку я понимаю: я это уже видел. Из-за этого – апатия, мол, как можно доить одну и ту же корову столько лет; самое страшное в этой ситуации, что некоторые, дойдя до этой точки, начинают мыслить собственными клише, писать рецензии по своим шаблонам. Даже не так – составлять текст из собственных цитат. Это отчасти и их вина, но во многом это вина игр, которые изо дня в день – одни и те же.

Та же ситуация и с музыкой, и с фильмами: какой альбом вы готовы слушать снова и снова? Какой фильм до сих пор не успел вам надоесть? Вряд ли это что-то новое.

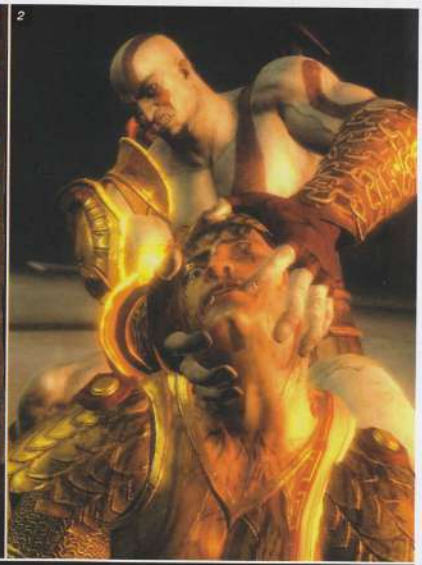
Один авторитетный журнал называет свежий фильм «Химера» (Splice) «безупречным фильмом про чудовище», а мне кажется, что это своеобразная калька с «Мухи» (The Fly) 1986 года. God of War III, при всем производимом ею впечатлении, – не более чем торжество кровищи, возведенное в абсолют, а ведь кровищу и куски разлетающейся плоти придумали не в God of War, и жанр слэшеров тоже открыла не эта игра.

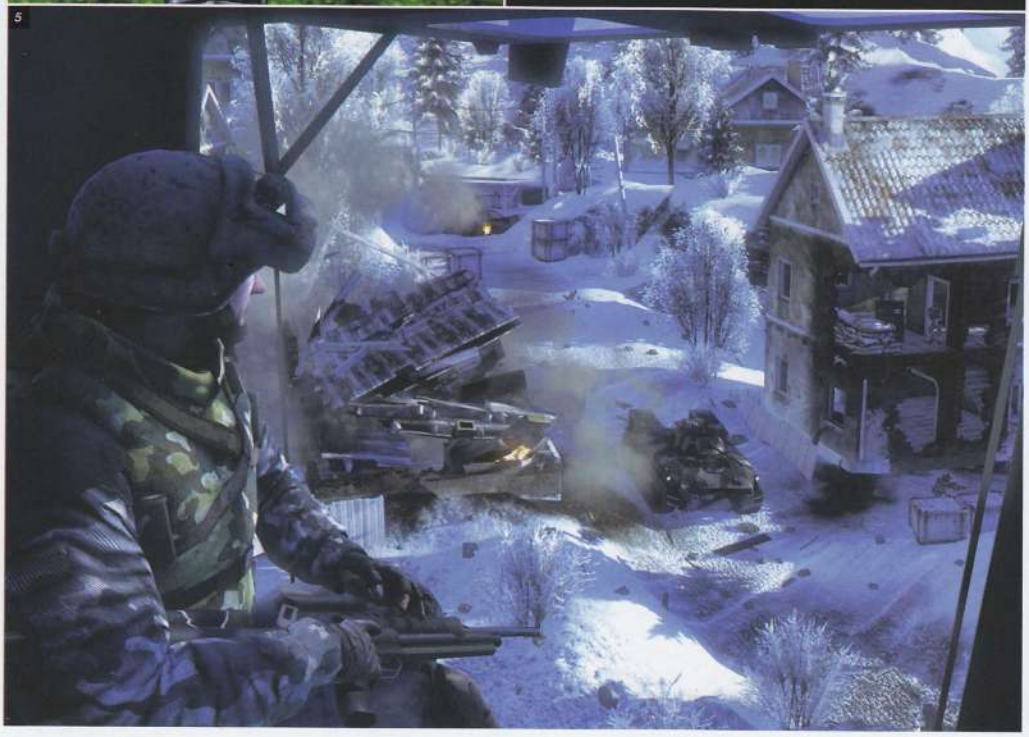
Поймите меня правильно: игр, от которых глаза становятся квадратными и челюсть недоуменно падает на пол, немало – в этот список попадает и God of War III, и Modern Warfare 2, и Bad Company 2, но вот конкретно из этих трех играть по новой тянет только в BC2, и то потому, что там сильный многопользовательский режим – так что не считается.

А в Battletoads And Double Dragon были крутые боссы, динамичный кооператив и взрывная жанровая смесь: и пешком бегать давали, и на летательных аппаратах катали, и даже в космос запускали – вот это было сильно. Пройду ее еще раз, пожалуй.

Хотя нет. Времени жалко. ■

Scan BeMeP24





1 *В детстве я мечтал о том, чтобы моя комната выглядела так, только вместо книг были бы игры. Хорошо, что я вовремя остановился.*

2 *God Of War III с каждым новым убийством перешагивала через собственную грань.*

3 *В Battletoads никто не объяснял нам, как гигантские жабы умудрялись дышать в открытом космосе, но всем на это было наплевать. А сейчас всем подавай «реализм».*

4 *Все-таки это лучшая игра в мире.*

5 *Bad Company 2, пожалуй, лучший многопользовательский экшн. Хотя с кооперативом в Battletoads ему не сравниться.*

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Scan BeMeP24

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

НЕ ХОДИ В ЭТОТ ЛЕС

«...Двести лет назад колонисты, осваивая штат Мэриленд, нашли прелестное место у ручья, тихое и спокойное, где было решено основать город будущего и назвать его Блэр. Ему предвещали процветание и приток новых поселенцев, в которых, кстати, нужды не было — сюда каждый месяц приезжали люди, желающие возделывать кусочек земли и наслаждаться природой лесного рая. Со второй волной колонистов в Блэр приехала ирландская эмигрантка, поселившаяся неподалеку от границы города. Она жила в одиночестве, изредка лечила жителей при помощи трав и настоек из кореньев. Однажды [...] она позвала к себе в домик несколько маленьких детей и уколола каждого иголкой в руку. Перепуганные дети, прибежав домой, все рассказали родителям, а те, в свою очередь, похватали топоры и вилы, бросились к девушке и объявили ее ведьмой. Жители Блэра оказались не очень кровожадными, до сожжения дело не дошло, они просто раздели девушку и привязали к дереву в лесу (а в ту пору случилась самая жестокая зима). На следующий день у дерева никого не было, люди пожали плечами и списали все на диких зверей. Прошло какое-то время, и неизвестно куда пропали дети, которые имели неосторожность выдать ведьму; потом исчез городской судья. В панике многие уехали из города, бросив нажитый годами скарб. Оставшиеся решили действовать. На поиски пропавших без вести были отправлены две команды спасателей: одна вернулась без ожидаемых результатов, вторая была найдена распятой и выпотрошенной на Гробовой скале в чаще леса с вырезанными на телах рунами. С тех пор пропало еще несколько человек, и город вымер до девятисотых годов, лишь позже возродившись под именем Беркитсвиль. Мало кто помнил подлинную историю о ведьме из Блэр — до тех пор, пока Растин Парр не пришел в магазин господина Смита и не сказал: «Я наконец-то закончил».

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Gathering of Developers
- **РАЗРАБОТЧИК:** Terminal Reality
- **ДАТА ВЫХОДА:** 3 октября 2000
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 7,3/10

НЕВЗАПРАВДУ

О печальной судьбе Хизер, Джошуа и Майкла вы все, надеюсь, наслышаны – если нет, обязательно ознакомьтесь с документальной лентой девяносто девятого года «Проект «Ведьма из Блэр». Эта запись настолько быстро облетела весь мир и заработала столько денег в кинотеатрах, что ее вскоре поспешили объявить постановочной – лишь бы шумиха о странных лесах в штате Мэрилэнд побыстрее улеглась. Растерзанных студентов превратили в поп-бренд – тут вам и полнометражный крупнобюджетный фильм («Ведьма из Блэр 2», и книги по мотивам, и комиксы... Сработало: сейчас мало кто помнит о мрачных событиях, случившихся в городке Беркитсвиль. Зайдите на соответствующую страницу Википедии: «История о ведьме из Блэр, прославившая город, целиком и полностью вымышленная». Ну конечно, разумеется. Не желаете ли провести в окрестных лесах уик-энд в знак насмешки над легендой? Говорят, в августе там прекрасные закаты – и еще более

Scan Beme.P34

прекрасные рассветы. Спросите Хизер, Джошуа и Майкла, если не верите – они до сих пор где-то там.

КАК ЭТО БЫЛО

Компьютерная игра Blair Witch Volume 1: Rustin Parr рассказывает о расследовании, которое было предпринято после жестоких убийств, совершенных в 1940 году в Беркитсвилле местным юродивым Растином Парром. Он похитил семерых детей, затащил их к себе домой и выпотрошил (маленького мальчика по имени Кайл Броди безумец заставил стоять в углу и слушать крики остальных). Растин рассказал потрясенным горожанам, что сделать это его заставила какая-то ведьма, голосу которой сопротивляться он не мог. Само собой, его арестовали и казнили – хорошо еще, что несчастный не стал жертвой суда Линча – но сам факт такого преступления не остался незамеченным для федерального правительства. Элспет Холидей, специальный агент, прибыла в Беркитсвиль, чтобы установить истинные причины случившегося – и с этого момента в игру вступаем мы.

ДЕРЕВЕНСКИЕ ШТУЧКИ

Потрясает даже не то, как здорово в Blair Witch Volume 1: Rustin Parr воссоздан сам городок, где происходили (и, возможно, происходят) чудовищные вещи... а то, насколько органично выглядит все происходящее. Стивен Кинг как-то написал, что есть в Америке такие места, такая глушь, где может случиться всякое – все, что угодно... Так вот, Беркитсвиль именно такое место и есть: странная, искаженная перспектива, постройки, словно сами собой вырастающие из прилегающих к городу лесов, главная улица, более всего похожая на запущенную проселочную колею. Живущие своей, непонятной жизнью предметы. И люди: каждый – как коробка с двойным, а то и тройным дном, и кто знает, чего ждать от миловидной хозяйки кафешки Гретхен? Так что когда в первую же ночь город вдруг превращается в компактную версию ада, а все его жители вдруг выходят на охоту за милой мисс Холидей, особо и не удивляешься. Удивляешься скорее тому, что наутро все эти замечательные улыбчивые горожане вновь выражают самое горячее желание помочь федеральному агенту. Некоторые из них пропадут во время расследования, некоторые умрут, некоторые будут убиты; Беркитсвиль за свою историю перемалывал не одно поколение (за конкретными свидетельствами обращайтесь к мистеру Дюрану из местного Исторического общества). Растин Парр – не первый и не последний, кто сошел здесь с ума: когда действие переносится в лесные дебри, за первые десять минут блужданий по местной чаще легко можно поседеть. Гипнотизирующий лабиринт узких тропинок, бесконечный дождь, жуткие полупрозрачные фигуры, оживающие кусты и деревья... все это и еще кое-что, чего словами не выразить. Квест, которым игра прикидывалась поначалу, кончился: началось выживание. Никаких исследований и головоломок: бежать, уворачиваться, спасаться. То, что эта безумная гонка приведет мисс Холидей к дому с кровавыми рунами на стенах, – странное совпадение, но древним силам, что владеют этим местом, это даже на руку. Кто сможет выдержать леденящую сцену чтения призраками убитых детей дневника своего убийцы? Кто сможет спуститься в подвал – зная, что все, что вело его сюда, лишь прелюдия, мягкое отражение? Растин Парр пришел сюда, и прожил это, и вышел отсюда живым: редкий случай, досадное недоразумение. Такое не должно повториться.

СКАЖИ «СЫР»

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr нелегка в управлении, иногда чудовищно раздражает своей неповоротливостью и вязкостью, но чего у нее не отнять – так это потрясающе точного отображения первобытного чувства беспомощности перед непознаваемым. Зло, которое противостоит федеральному агенту, больше и чудовищнее всего, что человек может вообразить. Ближе к концу игры даже начинаешь свыкаться с мыслью, что вся эта затея, это убийство маленьких детей, было необходимо – да, цель неясна и непонятна, но, похоже, по-другому было нельзя. Мы же забиваем гуся на Рождество – безо всякой причины, просто потому, что нам так хочется. И это внезапное понимание – оно совсем не детское, совсем не игровое, совсем не понарошку, как мы привыкли; этот мир устроен так, что с тобой в любой момент может произойти что-то плохое, это плохое может просто походя раздавить тебя, как букашку, – и мир не остановится, солнце не погаснет, придорожный магазин будет так же продавать чипсы и газировку, шериф все так же по вечерам будет заводить свою колымагу, а местная школа будет так же забита малышами каждый будний день с восьми до пяти... и, разумеется, останутся эти леса. Ты можешь думать, что все это выдумка, ты можешь про себя посмеиваться над всеми дурачками, которые верят в подобную чушь... но эти леса проглотят тебя, пережуют и выплюнут, даже не заметив. Посмотри сюда: здесь темно, потому что эти ветви переплелись очень, очень давно. Возможно, века назад. Подойди поближе. Вглядись. Правда же, очень похоже на человеческое лицо? Когда-то ее звали Хизер, и она тоже любила смеяться. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. Имя убийцы из Беркитсвиля, Rustin Parr, – это анаграмма фамилии «Распутин».
2. Всего в серии Blair Witch вышло три игры – в последнем эпизоде, Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, игрок узнает правду о том, что же на самом деле случилось с Элли Кедвард, которую жители поселения Блэр обвинили в колдовстве. Эта фамилия, кстати, тоже анаграмма – лишь слегка измененное имя известного мистика шестнадцатого века Эдварда Келли.
3. Рецензия на игру, появившаяся на страницах сетевого издания Game Over Online, утверждает, что «Blair Witch Volume 1: Rustin Parr определенно страшнее, чем оригинальный фильм».
4. Игра создана на технологической основе другого ужастика, четырехактного приключения Nocturne. Агент Холидей служит в том же ведомстве, что и главный герой Nocturne, Незнакомец. Последний даже появляется пару раз в Blair Witch Volume 1: Rustin Parr в качестве напарника героини.
5. Для того чтобы более или менее комфортно сыграть в Blair Witch Volume 1: Rustin Parr на современных ОС, необходимо в свойствах запускаемого файла (nocturne.exe) задать совместимость программы с Windows 95, а в настройках самой игры отключить аппаратное ускорение графики. В противном случае управлять придется не очаровательной героиней, а лишь ее тенью на земле.

Robin : The uniform is from a man named Lucious. A good man that helped the town and its citizens long

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: иногда кажется, будто листва что-то шепчет тебе на ухо.
Почему страшно: мы все когда-то топтали эти тропинки.
Для кого страшно: для тех, кто не боится заблудиться.

Scan Beme P34

АНОНС

РС ИГРЫ #10'2010

ОКТЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 23 СЕНТЯБРЯ

DEAD SPACE 2

Мы отправляемся в гости к Visceral Games, чтобы познакомиться с продолжением лучшего космического ужастика последних лет.

А также:
- Mafia 2
- Kane & Lynch 2: Dog Days
- City of Heroes: Going Rogue
- Worms: Reloaded
- Spellforce 2: Faith in Destiny
- Dragon Age 2
- Warhammer 40000: Space Marine
- Spider-Man: Shattered Dimensions

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/rsmagazines.jsp